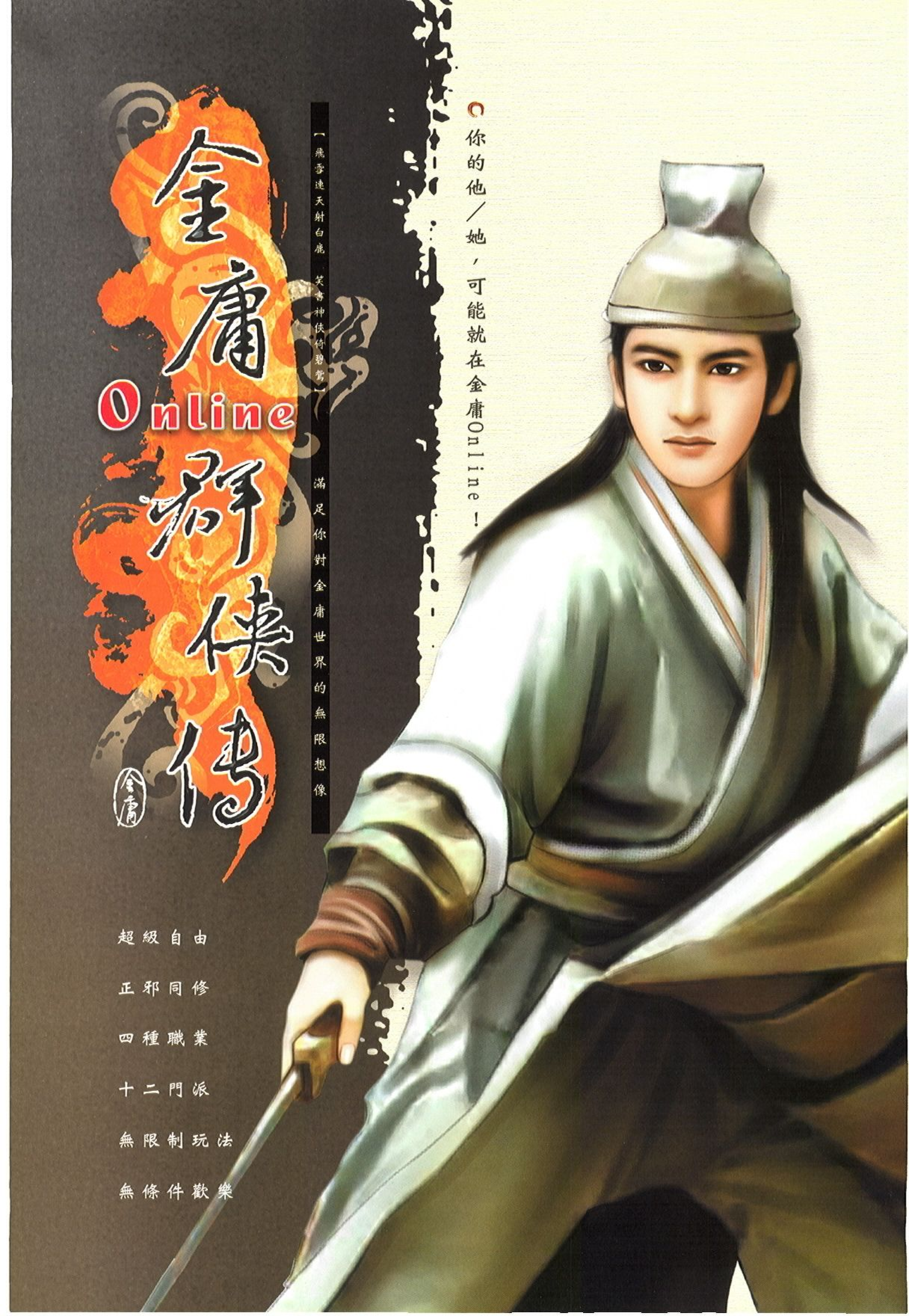

SWM
電腦遊戲的超強資訊
軟體世界
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
PC POWER Zine
2001 / APRIL 144
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 香港HK $19 馬來西亞RM $10 新加坡S $8 加拿大CAD $9 美國US $6 澳洲AUD $9
國際中文版
本期超值附贈
Mega Disc光碟
8款新作
深入報導！
遊戲極品堂
風雲－帝釋天
綠野仙蹤
魔法門8：毀天滅地
機甲爭霸戰4
九英雄物語
幽城幻劍錄
終極動員令之變節者
蓋亞大地傳說
攻略白皮書
軒轅伏魔錄
學生騎士團
攻略備忘錄
惡魔島
封面物語
宇峻最新強作大公開！
超時空英雄傳說三
－狂神降世
ISSN 1605-2722
04
9 771605 272000
Printed in Taiwan



金庸群俠傳
Online
「飛雪連天射白鹿 笑書神俠倚碧鴛」
滿足你對金庸世界的無限想像
你的他／她，可能就在金庸Online！
超級自由
正邪同修
四種職業
十二門派
無限制玩法
無條件歡樂

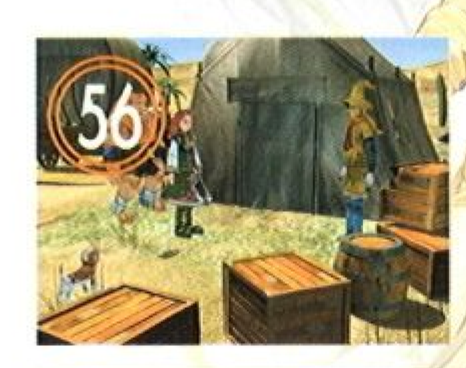

插畫家／張雅涵
我是陳圓圓之女　阿珂
阿珂
誰會是我那個滑頭調皮的短命冤家--小寶？
我是華山派首徒　令狐沖
誰會是那個讓我酒入愁腸、相思成災的盈盈？
令狐沖
研發製作
中華遊戲網
www.chinesegamer.net
出版發行
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com　http://智冠.TW
欲知遊戲詳情請上中華遊戲網 www.chinesegamer.net

Soft-World Magazine
軟體世界雜誌社
國際中文版
圖/蘇執斐
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
PC POWER Zine
2001 / APRIL 144

封面物語



遊戲極品堂







攻略白皮書







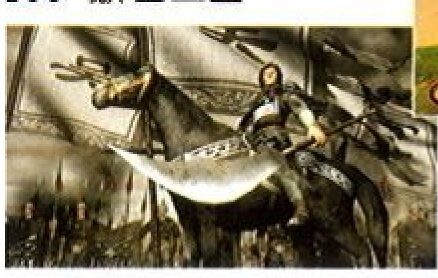
攻略備忘錄



勁GAME紅不讓

遊戲解剖室









發行人兼社長　王俊博　Chin-Po Wang, Publisher

編輯部　EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee,Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee,Secretary	secretary@swm.com.tw
主編	李永治	Dragon Lee,Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan,Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung,Assistant Editor	editor@swm.com.tw
文字編輯	葉士豪	Leaflet Yeh,Editor	leaflet@swm.com.tw
技術主編	歐宗廷	Richard Oo,Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	郭順能	A-Bo Kuo,Homepage Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo,Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh,Art Editor	bany@swm.com.tw
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu,Art Editor	apple@swm.com.tw
美術助理	伍美蓉	Irene Wu,Assistant Art Editor	gini@swm.com.tw
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang, Feature Editor	webmaster@soft-world.com
駐港編輯	陳志明	Ming Chan,Editor	ultraman@email.gcn.net.tw
駐日編輯	李靜芳	Jessica Lee,Editor	

廣告部　ADVERTISING

(高雄) 廣告主任	曾玉琴	Lisa Tseng, Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
業務助理	穆雪芬	kelly Mu,Advertising Secretary	kelly@swm.com.tw
(台北) 廣告企劃	陳宜臻	Michelle Chen,Advertising Secretary	jany@swm.com.tw

高雄/廣告專線　07-8151063　台北/廣告專線　02-27889229轉320

特約編輯群　CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯　許德全、吳建煌、方榮鋒
特約作家　葉明璋、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、劉建良、張世松、李　藍、李彥志、王詠文、駱婷婷、黃啓禎、卜超經、林建中、葉文明、朱紹祖、朱原弘、張裕敏、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賀鴻翱、黃俊銘、林旭中、賴福鑫、余家愷、劉建台、朱金銘
特約封面設計　蘇執斐

出版　PUBLISHMENT

發行所　智冠科技股份有限公司
電話　886-7-8150988轉223、224　傳真：886-7-8151064
地址　高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://www.swm.com.tw

訂閱服務　Order & Service

訂戶服務　07-8113907
劃撥帳戶　智冠科技(股)公司　劃撥帳號：41941885
訂閱價目　(一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200)　(以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)

支援廠商　INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司　台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123　FAX：886-2-29189049

國內行銷業務　DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓　TEL:(07)815098　FAX:(07)815192
北區/台北市南港路二段99-10號　TEL:(02)27889188　FAX:(02)27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓　TEL:(04)202070　FAX:(04)206010
農學股份有限公司　新店市寶橋路235巷6弄6號2F
TEL：(02)2917-8022　FAX：(02)2915-6275

海外行銷業務　FOREIGN AGENCIES

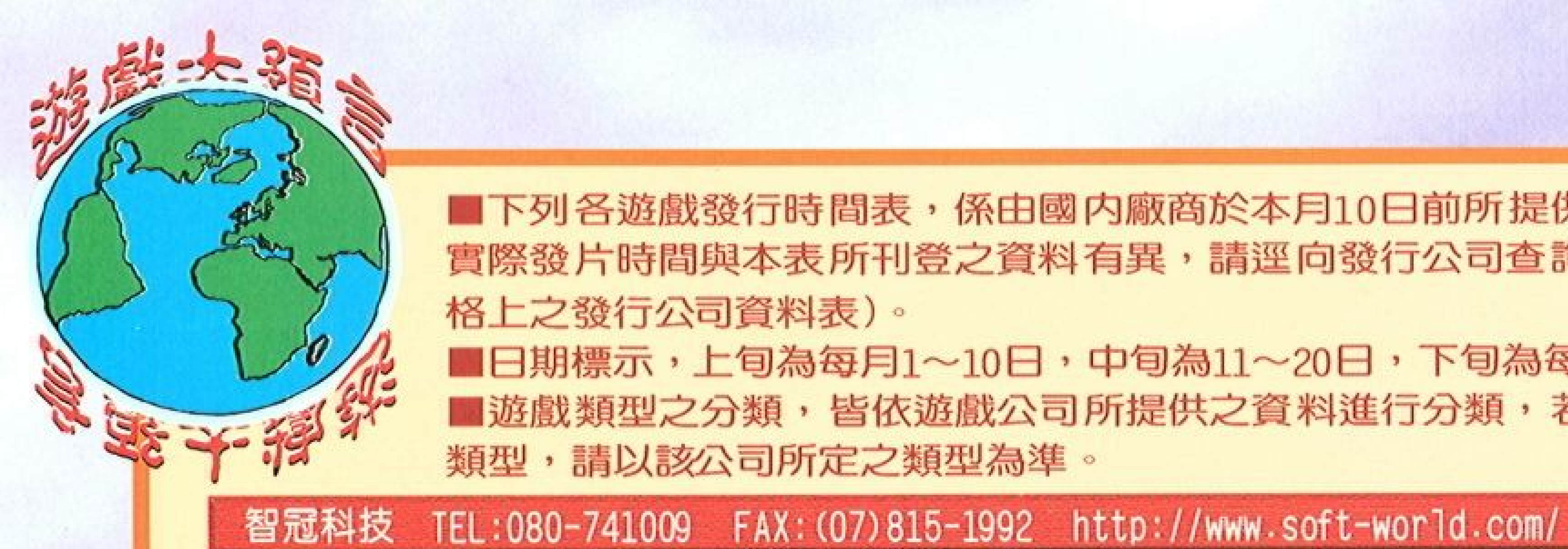
香港 Hong Kong　TEL：2729-2781　FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

美國 U.S.A　TEL：(626)288-2177　FAX：(626)288-8453
E-mail:willy@soft-world.com

加拿大 CANADA　TEL：(604)232-1223　FAX：(604)232-1222
E-mail:jeff@soft-world.com

澳洲 Australia　TEL：(02)9212-4516　FAX：(02)9212-4517
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

星馬 Malaysia (275618-U)　TEL：(03)333-0730　FAX：(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan



■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）。

■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底。

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

智冠科技 TEL:080-741009 FAX:(07)815-1992 http://www.soft-world.com/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
新蜀山劍俠傳	角色扮演	中文	3月	599元
決戰超時空-自由與榮耀	即時戰略	中文	4月	未定
九英雄物語	角色扮演	中文	4月	599元
卡哇伊大作戰	益智	中文	4月	未定
至高無上	角色扮演	中文	4月	未定
超時空英雄傳說3-狂神降世	戰略	中文	4月	未定
召喚師之章	角色扮演	中文	5月	未定
浣花洗劍錄	角色扮演	中文	5月	未定
武林群俠傳	養成／角色扮演	中文	5月	未定
尋秦記	角色扮演	中文	5月	未定

中華遊戲網 TEL:(02)2799-3725 http://www.chinesegamer.net

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
金庸群俠傳ONLINE	網路遊戲	中文	7月	未定

晟業資訊 TEL:(02)2543-2222 FAX:(02)2522-3819 http://www.airgo.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
自由與榮耀	即時戰略	中文	4月	未定

華義國際 TEL:(02)8789-0099 FAX:(02)8789-1196 http://www9.waei.net/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
夢幻小狗	冒險	中文	3月	699元
大法師（The 4th coming）	線上角色扮演	中文	3月	未定
火線風暴（ECHECON）	射擊	英文	3月	900元
古龍群俠傳	角色扮演	中文	4月	未定
月球計劃（The Moon Project）	即時戰略	英文	4月	980元
巫術8（Wizardy 8）	角色扮演	中文	4月	未定
特勤機甲隊4（ Power Dolls 4）	策略	中文	5月	980元
厄夜叢林三部曲（Blair Witch 3）	動作	英文	5月	890元
鏡子戰爭（Mirror War）	角色扮演	中文	5月	890元
江湖本色（Max Rayne）	動作	英文	6月	1080元
勇者傳說（Metin）	線上角色扮演	中文	6月	未定
幻境伏魔錄（Ghost Killer 2）	即時角色扮演	中文	6月	890元

松崗休閒軟體 TEL:(02)2704-2762 FAX:(02)2704-4454 http://www.unalis.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
工業巨人超值版（Industry Giant）	經營策略	英文	3月	299元
津波 2265中文版（Tsunami 2265）	日式機甲	中文	3月	890元
好膽麥走（No Escape暫譯）	動作射擊	英文	3月	990元
未來戰爭（Mission Humanity）	即時戰略	英文	3月	890元
罪惡之都（Crime Cities）	動作射擊	英文	3月	890元
巧克力大作戰（M & M）	益智動作	英文	4月	399元
銀河生死鬥二 Tribes 2	動作射擊	英文	4月	1200元
奪寶奇謀中文版（Louvre:The final curse）	冒險	中文	4月	990元
神遊威尼斯中文版（Venice暫譯）	純網路連線	中文	4月	990元
Think X(名稱未定)	益智	英文	4月	199元
Keep The Balance(名稱未定)	益智	英文	4月	299元
職業越野賽2001（Pro Rally 2001）	競速	英文	4月	890元
地獄火（Hell Copter暫譯）	動作射擊	英文	4月	599元
閃擊點行動中英文版 （Operation Flashpoint暫譯）	動作射擊	中文	5月	990元
虛擬寵物三合一中文版（Virtual Pets暫譯）	寵物養成	中文	5月	299元
闔家娛樂系列II 麻將+撞球	大眾娛樂	中文	5月	250元
行遍天下（1nsane暫譯）	競速	英文	5月	799元
撞球菁英賽（World Championship Snooker暫譯）	運動	英文	6月	750元
越野菁英2.0（Colin McRae Rally 2.0暫譯）	競速	英文	6月	799元
聖劍無敵中英文版(Severance:Blade of Darkness暫譯)	角色扮演	中文	6月	990元

台灣光榮綜合資訊 TEL:(02)2345-0020 FAX:(02)2345-0122

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
三國志7威力加強版	戰略	中文	2001年第一季	980元
信長之野望─嵐世紀	戰略	中文	2001年第一季	1350元

遊戲大預言



第三波資訊 TEL:(02)8780-3636 FAX:(02)8780-5656 http://www.acertwp.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
吸血鬼:惡夜獵殺(Vampire)	角色扮演	英文	4月	1490元
機甲爭霸戰4復仇者(Mech Warriors 4)	動作	中文	4月	1290元
職棒大聯盟2001 (Baseball 2001)	運動	英文	4月	990元
高爾夫2001 (Microsoft Golf 2001)	運動	英文	4月	990元
遊戲夢工廠(Plus Game Pack)	益智	英文	4月	990元
英雄無敵3:毀滅之影(Heroes III:The Shadow Of Death)	策略	中文	4月	890元
神鬼巫師(Wizards & Warriors)	角色扮演	英文	5月	1080元
Project IGI	動作	英文	5月	980元
潘朵拉寶盒(Pandorh Box)	益智	英文	5月	990元
瘋狂大車拼(Racing Madness)	運動	英文	5月	990元
俠客遊4	角色扮演	中文	5月	890元

旭力亞有限公司 TEL:(02)2726-3136 FAX:(02)2726-2486 http://www.coco168.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
六道天書	角色扮演	中文	3月	599元
威寶闖天關	益智冒險	中文	3月	450元
AKUMA	動作角色扮演	中文	5月	未定
夢之國(Dream Country)	角色扮演	中文	6月	未定
蠟筆小新之動感樂園大富翁	益智動作	中文	7月	未定
少林足球	動作	中文	7月	未定
馬場大亨Online	養成角色扮演	中文	7月	未定
超神Z	角色格鬥	中文	8月	未定
咸蛋超人之戰略遊戲	角色扮演	中文	9月	未定
咸蛋超人之大富翁	益智	中文	10月	未定
釣魚王	模擬	中文	10月	未定

明日工作室 TEL:(02)2570-7095 FAX: (02)2579-4562 http://www.cartoonfree.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
女神守護者	策略	中文	3月	299元
快樂上班族	養成角色扮演	中文	5月	299元
美少女手札	養成	中文	6月	未定
天機	即時戰略	中文	7月	499元
虛擬人生SLG	策略	中文	8月	未定

台灣帝技爺如 TEL:(02)2747-2278 FAX:(02)2760-1548 http://www.tgl.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
神月記事	動作角色扮演	中文	3月	599元
麻雀幻想曲2 2001年版	益智	中文	4月	468元
神奇傳說語音版	角色扮演	中文	5月	599元
銀河創世紀傳說(名稱暫定)	策略	中文	6月	未定

英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
時間機器中文版(Time Machine Chinese Version)	冒險	中文	3月	未定
引魂者中文版(Soul Bringer Chinese Version)	角色扮演	中文	3月	980元
新超擬真保齡球2001(Bowling 2001)	運動	英文	3月	未定
IHRA Motorsports (中文名稱未定)	運動	英文	3月	未定
冰風之谷資料片－寒冰之心(Icewind Dale-Heart of Winter)	角色扮演	英文	3月	未定
星宇九號:力挽狂瀾(Star Trek : The Fallen)	動作冒險	英文	4月	未定
鋼鐵兄弟會:異塵餘生戰略版(Fallout Tactics: Brotherhood of Steel)	策略	英文	4月	未定
4X4 Screamer (中文名稱未定)	運動	英文	4月	未定
極道太保(Heist)	策略	英文	4月	未定
Original War (中文名稱未定)	即時戰略	英文	5月	未定
Art of Magic (中文名稱未定)	角色扮演	英文	5月	未定
鬼玩人 (Evil Dead)	動作冒險	英文	6月	未定
Summoner	角色扮演	英文	6月	未定
Red Faction	動作射擊	英文	9月	未定
Star Trek :Dominion Wars (中文名稱未定)	戰略	英文	2001年	未定
鬼屋魔影4 (Alone In The Dark 4)	冒險	英文	2001年	未定
絕冬城之夜 (NeverWinter Night)	角色扮演	英文	2001年	未定

美商藝電 TEL:(02)2739-1937 FAX:(02)2739-6818 http://www.ea.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
網路創世紀:黎明曙光 (UO3D:Third Dawn)	角色扮演	英文	3月	880元
星際大戰首部曲:那卜防衛戰(Star War Episode 1 : Battle for Naboo)	動作	英文	3月	980元
善與惡 (Black And White)	角色扮演	中文	3月	980元
模擬市民:歡樂派對 (he Sims : House Party)	策略	中文	3月	780元
幕府將軍資料片(Shogun:Total War Expansion Disk)	策略	中文	3月	780元
沙丘魔堡:皇權爭霸 (Emperor:Battle for Dune)	戰略	中文	6月	1280元



遊戲大預言

邦博科技 TEL:(02)8226-3558 FAX:(02)8266-3559 http://www.bornpro.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
神示錄-神諭時刻	動作格鬥	中文	4月	免費下載/網路付費
三國之怒	戰略模擬	中文	8月	免費下載/網路付費
模擬建築2001	益智休閒	中文	未定	免費下載/網路付費
網路職棒賽	運動模擬	中文	未定	免費下載/網路付費
小蝦米闖江湖	角色扮演	中文	未定	免費下載/網路付費

協和國際 TEL:(02)2696-4866 FAX:(02)2696-4936 http://game.kimc.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
樂高明星樂團（LOGO FRIEDS）	益智育樂	中文	3月	890元
黑洞攔截（Far Cate）	角色扮演+即時戰略	中文	3月	未定
鬼妮（Oni）	動作射擊	英文附中文手冊	3月	未定
G速顛峰（Ｗａｒｍ ｕｐ！）	賽車模擬	中文	4月	未定
Times of Confict	角色扮演+即時戰略	中文	4月	未定
青澀寶貝2	戀愛模擬	中文	5月	未定
永遠的伊蘇2	角色扮演	中文	5月	未定

ｇａｍａｎｉａ TEL:(02)8226-9166 客服專線：080-031500 http://www.gamania.com/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
決戰王朝	即時戰略	中文	3月	未定
烈焰奇兵	角色扮演	中文	3月	未定
Her Knights	角色扮演	中文	4月	未定
便利商店二資料片-網咖	策略經營	中文	5月	未定

會宇多媒體股份有限公司 TEL:(02)2367-0168 FAX:(02)2367-8959 http://www.smec.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
零號特警（Zero）	科幻	中文	3月	780元
風之探索者	角色扮演	中文	3月	未定
星際開拓者（X-Frontier Gold暫定）	飛行模擬	英文	4月	未定
亂世霸主（Chaos）	策略模擬	中文	5月	未定

安峻科技 TEL:(02)2253-5766 FAX:(02)2258-9895 http://www.pcsoft.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
九英雄物語	策略角色扮演	中文	4月	未定
至高無上	角色扮演	中文	4月	未定
皇城爭霸	益智	中文	5月	未定

大宇資訊 TEL:(02)8226-5677 FAX(02)8226-5611 http://www.softstar.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
銀河之星	角色扮演	中文	4月	450元
大富翁5(網路版)	益智策略	中文	4月	680元
極速狂飆F1	賽車	英文	4月	650元
傭兵任務 鐵血聯盟II外傳	戰略	英文	5月	未定
蓋亞大地傳說	策略	中文	5月	650元
吸血鬼德古拉之最後秘密	冒險	中文	5月	850元
銀河戰國列傳-X	策略	中文	5月	600元
小綿羊	益智	中文	6月	399元
拍賣王	益智	中文	4月	未定
小魔女帕妃II	經營	中文	6月	650元

歡樂盒有限公司 TEL:(02)8226-9029 FAX:(02)8226-9016 E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
惡靈學園-玲子2	冒險	中文	4月	未定

昱泉國際股份有限公司 TEL:(02)2705-3777 FAX:(02)2705-0222 http://www.interserv.com.tw/game/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
風雲之帝釋天	角色扮演	中文	4月	未定
笑傲江湖網路版	網路遊戲	中文	4月	未定
窈窕妹妹（暫定）	策略	中文	5月	未定
抓鬼大師	策略	中文	7月	未定
新神鵰俠侶Part II	角色扮演	中文	9月	未定
戀愛養成	策略	中文	未定	未定
笑傲江湖之Part II	角色扮演	中文	未定	未定

藍海豚科技 TEL:(02)2746-6561 FAX:(02)2746-6399

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
超級四川省2001	益智	中文	2001年	199元
超級酒吧	策略經營	中文	2001年	未定
遊戲輕鬆打 2	益智	中文	2001年	299元

名宇資訊有限公司 TEL:(02)26757061 FAX:(02)26844339

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
驅逐艦隊(Destroyer Command)	戰略	中文	4月	未定

華彩軟體股份有限公司 TEL:(02)2311-8765 FAX:(02)2375-5283 http://softchina.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
小燕子決戰大富翁	大富翁+角色扮演	中文	3月	499元
宙斯-中文版	城市模擬	中文	3月	1080元
競速狂飆—雲斯頓賽車4(Nascar Racing4)	運動	英文	3月	990元
戰略高手資料片—黑暗陰謀	即時戰略	英文	4月	未定
浩劫重生(Arcanum暫譯)	角色扮演	英文	5月	未定
暗黑武士道(Throne of darkness)	角色扮演	英文	7月	未定

聖教士股份有限公司 TEL:(02)8780-9808 FAX:(02)8780-9811 http://www.shermit.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
綠野仙蹤	角色扮演	中文	3月	659元
真愛密碼2(Replay2)	冒險養成	中文	4月	250元
魚美人	角色扮演	中文	6月	620元
召喚師之章	策略	中文	6月	720元
愛的記憶	戀愛養成	中文	7月	469元
OH!有鬼	角色扮演	中文	7月	699元
惡靈2	冒險	中文	8月	499元
寶蓮燈	角色扮演	中文	8月	未定
七仙女	角色扮演	中文	9月	未定

弘煜科技股份有限公司 TEL:(04)-3222886 FAX:(04)-3222971

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
幻翼傳說	角色扮演	中文	6月	未定

宇盛科技 TEL:(07)-813-8381 FAX:(07)-813-8378

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
鐵血悍將(Iron Strategy)	即時戰略	英文	3月	未定
征服四海(Europa Universalis)	即時策略	英文	4月	未定
石油總裁(Oil Tycoon)	商業經營	英文	未定	未定

皇統光碟 TEL:(02)2627-5999 FAX:(02)2627-5959 http://www.cdbank.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
幻魔世紀(Majesty)	即時戰略	中文	3月	890元
銀河風暴	角色扮演	中文	3月	699元
夢幻星傳說	線上遊戲	中文	3月	未定
蠻牛闖天關(Grouch)	動作	英文	3月	790元
神鬼奇兵(Resurrection)	動作	英文	4月	790元
埃及2 太陽神的預言	冒險	中文	4月	980元
Elysian	策略	中文	5月	790元

宇峻科技 TEL:(02)2550-3858 FAX:(02)2550-7426 http://www.uj.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
大富翁世界之旅2	益智	中文	4月	299元
超時空英雄傳說三-狂神降世	策略	中文	4月	未定

數位玩具和仲科技 TEL:(02)2552-3870 FAX:(02)2559-4355

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
幻獸魔石	益智	中文	4月	未定
烈日奇俠傳(日劫二)	角色扮演	中文	6月	未定

捷友資訊 TEL:(02)2528-8098 FAX:(02)2528-8268 http://www.apexsoft.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
野蠻世紀	回合射擊	中文	3月	199元
魔域爭霸ATROX	即時戰略	中文	4月	960元
熱血躲避球2	運動格鬥	中文	5月	299元

Gameone智傲集團有限公司 TEL:(02) 2389-2007 FAX:(02) 2389-1992 http:www.gameone.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
PUYOPUYO	益智	中文	3月	299元
永恆傳說之奇幻水晶緣	角色扮演	中文	3月	599元
網咖高手之模擬機舖	策略經營	中文	3月	299元
王道勇者	角色扮演	中文	4月	未定
三國群雄傳之臥龍與鳳雛	角色扮演	中文	6月	599元
陸小鳳之金鵬皇朝	角色扮演	中文	8月	未定
古龍群俠傳ON-LINE	線上角色扮演	中文	10月	未定







預定 4月預定 發行　體驗　展示　桌布

設計公司：海豚蜂工作室
發行公司：智冠科技

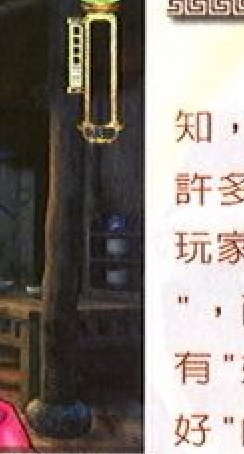
配備：P-166
記憶體：32MB
操作：滑鼠、鍵盤

類型 角色扮演

繼上期的報導，玩家對浣花也有一定的了解了吧！在臨近發售的這時候，就讓我們對於浣花的內容再做個總整理吧！



新感覺、新玩法的情節角色扮演



突破了一般對傳統RPG的認知，以一種新的情節角色扮演詮釋許多武林高手對武道生涯的看法。玩家玩RPG時常會挑戰許多的"魔王"，而這些魔王有許多更是讓玩家有"如果能夠用他來玩不知該有多好"的感覺，情節角色扮演即是讓玩家能夠扮演不同的角色，體會無敵的寂寞與艱辛的奮戰甚至是棋逢敵手的痛快。在浣花中，白衣劍客的偏執、紫衣候的豪氣、白三空的視死如歸還有如王大娘、王半俠等為求目的不擇手段的小人，玩家將能夠一一探訪他們的世界！

靠經驗的累積，預測敵方招式加以反擊



有別於一般之戰鬥，本遊戲採用的是預先出招的過招方式，"料敵機先"可說是整個遊戲的戰鬥精髓，籍著情節點數的累積，玩家將可獲得能夠一窺敵方招式的先機，每次最高可累積六點，每兩點可看對手一招，每回合敵我各發六招，也就是說玩家幸運的話將可以看到三招敵方招式，再經由敵方的各種資料，如門派、使用之武器等，去決定所要對應之武功。

另外，攻擊方式除了一般的上中下攻擊及閃避、格開技之外，還有專屬各角色的獨特招式，如白衣劍客的奧義太刀斬、迎風一刀、天影殘相等，且人物還會隨劇情之演進而學得更加精深實用的招式。此外，更加入了一般大型電玩格鬥遊戲的機制，以集氣的方式去累積連續技的使用權：在戰鬥時，由於敵我雙方都會使出各種攻擊，若敵方一直遭受我方攻擊時，則我方體力值下方之五格框便會開始累積能量，當累積到兩格時，玩家便能使用所謂的連續技追加攻擊。此時由於所累積的是兩格，所以出現的選項便是二連擊，但是玩家可以不使用而選擇繼續累積，以此類推，三連擊、四連擊最多可達到五連擊的效果(五格皆滿)。不過有一點需要注意，如果玩家很不幸地在累積到五格之前就被敵方反制的話，那麼所有累積的能量便會消失，所以玩家必需慎重選擇。當然，五連擊的效果遠大於二連擊，但連帶的風險也相對地提高不少，尤其是重要戰鬥場次，當實力在伯仲之間或以弱對強的話，若策略運用不當，往往會造成"一子錯，滿盤輸"的局面！



敵我兩方每回合各6招的攻擊，選擇前可要好好思考一下

圖中所示就是所謂的連續技集氣框

決戰超時空 自由與榮耀

異族的侵略，戰端的開啓

來自數萬光年的侵略，克利干機器人挾帶著優勢的科技在短短數日間橫掃整個地球，所剩無幾的人們組成聯合政府奮力對抗，在幾乎宣告滅亡的時刻，終於發現機器人的秘密-Human之晶，它既是其能源，也是唯一能毀滅它們的武器。



特性各擅勝場的兩種族

在遊戲中玩家可選擇扮演機器人或地球軍，其模式可分成自由對戰與過關模式兩種。那麼要如何打仗呢？所謂"知己知彼、百戰百勝"，總要先知道兩方人馬的特性才有辦法"開打"嘛！前面說過，玩家有兩個種族可以選擇，這兩種族的特性當然是各自不同囉！

預定 3月預定 發行　體驗 展示 桌布
設計公司：晟業資訊
發行公司：智冠科技
配備：PII-233
記憶體：32MB
操作：滑鼠、鍵盤
類型 3D即時戰略



克利干機器人

機動力是其最大的特性，所有天上飛的、地下爬的，單層的、透天的通通可以"任我行"，所以如果對手是機器人的話，玩家常常會發現自己家隔壁突然變成了別人的基地，接著就只看到敵人前仆後繼地湧來，然後螢幕出現了四個字--任務失敗。



地球聯合軍

為了防止被敵人莫名其妙地騷擾，地球軍當然要自立自強，既然跑不贏人家，那就乾脆以逸待勞，這當然需要如鋼鐵般的防守，於是，最強的防砲終於誕生。從隼式防空砲到鳳凰導彈、從狂風地堡到巨浪戰防砲，再加上穿梭其中的各式坦克、戰鬥機還有令人防不勝防的地雷…恭喜恭喜，能攻進來的大概只剩下殘骸了。

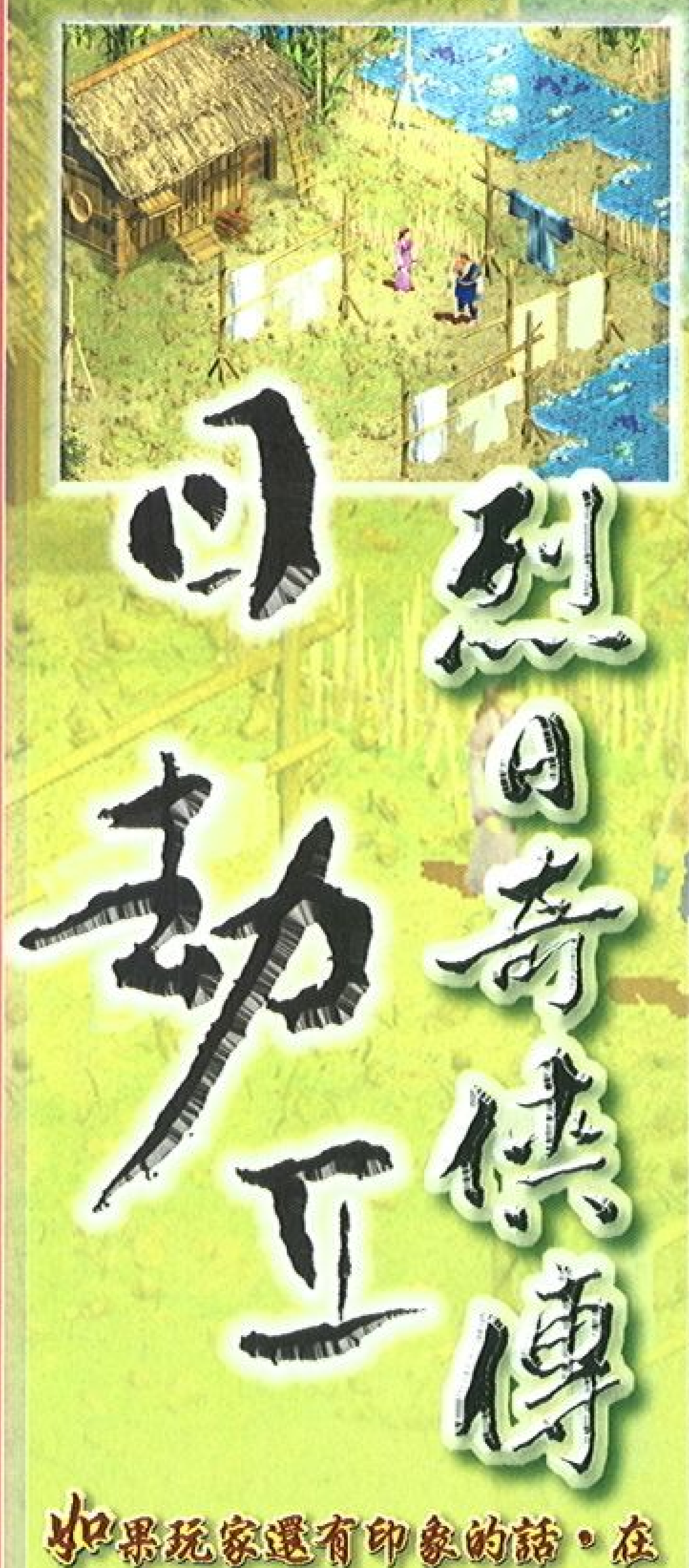


簡化的戰略，眞實的對戰感受

遊戲的內政模式相當簡便，雖然仍要四處尋求資源，但只以"Human之晶"為兩方人馬的"衣食父母"，所以也不似別款遊戲般需尋找多樣的資源。不但如此，採礦一律自動化，玩家只要將採礦器擺在指定的地點，就可以有大筆資源入袋，也更有時間去做戰略的運用。另外，以全3D製作的畫面，還能切換成2D餓覽戰場動態，不但能掌控戰局的發展，更能體會臨場對戰的刺激感受，相信是即時戰略迷們另一樣新的選擇！不過還未接觸過戰略遊戲的玩家們也不用望而卻步，遊戲中特別安排了各種的技巧提示，玩家不妨多加參考。另外遊戲還提供了另一種模式，可讓玩家與電腦經營同一個部隊，玩家可視情況加入指揮的行列，如此即使是生手也不會莫名其妙就被消滅了。







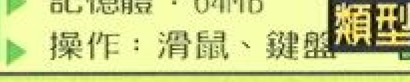
日劫二：烈日奇俠傳

如果玩家還有印象的話，在去年暑假曾有一款名為"日劫"，以"后羿射日"為背景的動作角色扮演遊戲出現。其製作公司"數位玩具"在經過了一年的經驗累積與GAMESTAR獎項的肯定後，決定以更純熟的技術，製作出"日劫二"(暫定)這款遊戲，再次架構出屬於中國人的武俠角色扮演遊戲。



預定 7月 發行　體驗　展示　桌布

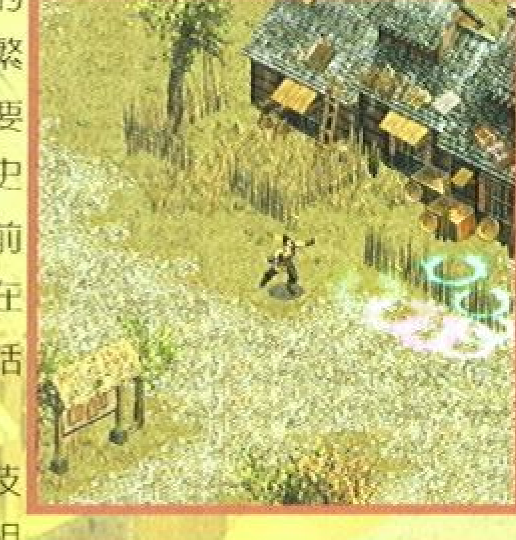
製作公司：數位玩具
發行公司：數位玩具



配備：PII-233
記憶體：64MB
操作：滑鼠、鍵盤



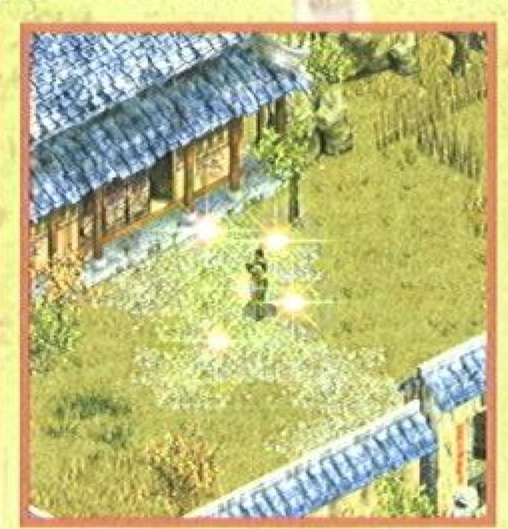
延續后羿射日後的背景



日劫二的故事背景，發生在略早於夏朝的中國遠古時代，此次背景將來到遭逢水患頻繁的黃河流域，玩家所扮演的兩名主角，除了要解放遭后羿射落的金烏元靈外，還將遇見歷史上的治水名人大禹，以協助解開洪水氾濫的前因後果，與黃河流域異象迭生的真正原因。在遊戲當中，水神共工、火神祝融、女媧等神話人物也將隨著劇情而陸續登場。



在運用製作技術方面，製作小組採用了先進的"不規則場景拼接"與"分子系統特效"。前者能完美銜接不規則的3D元件，後者則能夠模擬出秋葉飄落、冬雪紛飛等近乎真實的自然特效，使得製作小組得以雕塑出瑰麗、奇幻卻又像是真實世界的場景。



隨劇情互動的兩名主角



在日劫二中，玩家將可自由選擇兩位主角之一來進行遊戲；在選擇不同的主角後，其劇情任務、成長屬性，以及使用的武功招式、內功心法將完全不同。最特別的是，沒被選擇上的另一主角，也將隨著劇情的推進，與玩家持續產生互動，屆時玩家可自由選擇要如何與其應對，像是要扯後腿、要相互競爭，或是互助合作，全交由玩家自行發揮；而兩個主角間的互動狀況(隱藏的好感度)，將會影響最後之戰的進行方式，以及遊戲的結局。

更加聰明的精怪魔獸

不能免俗的，角色扮演遊戲得有敵人，因為沒有怪物的犧牲，何來襯托玩家（主角）的英勇呢？為了切合考據，每種精怪的產生都有完整的劇情說明，而在怪物的人工智慧部分。將模擬各種生物習性的方式。如：一擊脫離、群毆濫打、暗處偷襲等等，保證會讓玩家傷透腦筋。

其中值得一提的，屬於頭目級的魔獸。都將是身形巨大、威力滿點的敵人。製作小組的目標，將是重現山海經中的旗艦級恐怖怪物。屆時，玩家得擔心自己拿的兵器夠不夠大把了。



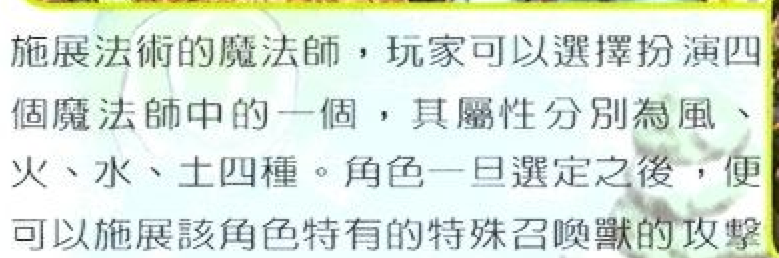


法師與幻獸們的戰爭，直到何時方能畫下休止符呢？

遊戲描述一場魔法師與幻獸們驚天動地的爭戰，經過了漫長的戰鬥，幻獸們被打敗，並且變成了一塊塊的石頭。原本以為幻獸們從此消失，沒想到有些魔法師為了個人的恩怨，施展法術將魔石重新組合，而將幻獸們一一喚醒，並將之納為己用，指使幻獸們去攻擊對方，一場幻獸與魔法師的大戰，於是重新登場…。



遊戲就是在這樣的前提下展開，玩家們扮演對魔石施展法術的魔法師，玩家可以選擇扮演四個魔法師中的一個，其屬性分別為風、火、水、土四種。角色一旦選定之後，便可以施展該角色特有的特殊召喚獸的攻擊屬性，向另一個魔法師做出攻擊，而攻擊的方式就是重組魔石。只要組合出一隻幻獸，幻獸就會依照所組合的部份產生三種作用--攻擊對方、補充己方的生命值、干擾對方的排列等等。一旦某方的生命值降為0時，遊戲便做出勝負的判斷。





特殊召喚獸是採另一種較嚴格的拼接規則，不能接道具，且只能接一個頭。其魔法的功能主要是在於干擾對方的攻擊。不同於一般的幻獸攻擊，它有更強的魔法與戰略性，而製作小組也會不定時在網站上公佈特殊召喚獸的各種拼法，讓玩家了解有那些特殊召喚獸。

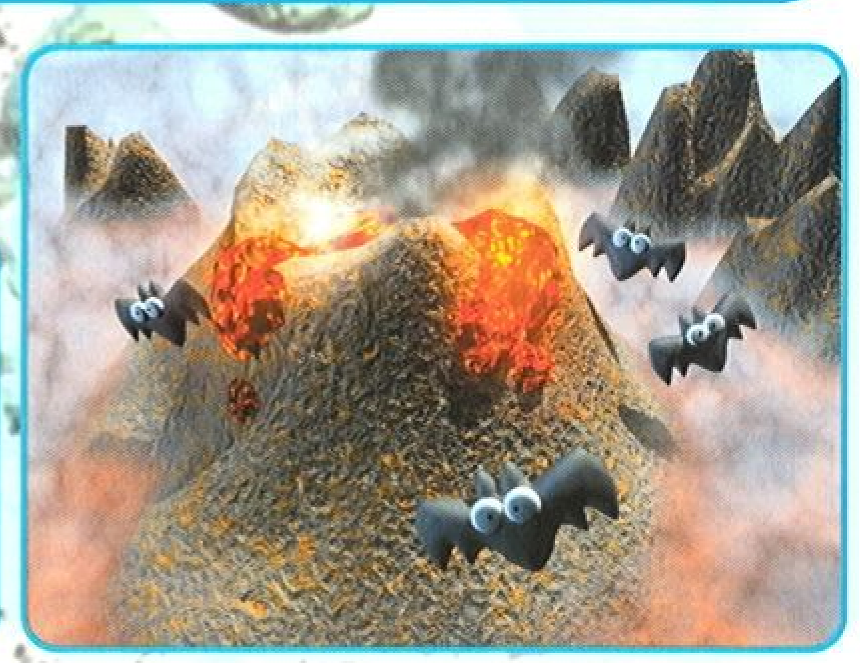




無聊嗎？快拉你的親朋好友一起來同歡吧！

遊戲的設計規劃，分為單機與連線兩部份進行，共有五種玩法，包括電腦對戰、劇情模式、單機雙打、區域連線、網際網路，玩家可以自由選擇自己較喜歡的模式。是不是覺得這樣的一款遊戲很有趣、很特別呢？在目前各類型的遊戲當中，尚未出現像這樣子玩法的遊戲，沒有血腥的殺戮，有的只是絞盡腦汁與無限緊張，相信它絕對會是一套不論年齡、不分性別，都能一同遊玩，值得玩家廢寢忘食，甚而瘋狂地連線對戰的連線益智遊戲！







經典 野蠻世紀 CAVEMAN

在白堊時期的叢林裡，一群英勇的戰士冒著沙暴和大雪的惡劣氣候，正與遠古惡獸搏鬥著，沒有人知道自己的命運會如何，一場充滿奇幻的艱辛旅程就此揭開序幕…

預定 3月20日 發行　體驗 展示 桌布

設計公司：捷友資訊
發行公司：捷友資訊
- 配備：P-400
- 記憶體：64MB
- 操作：滑鼠、鍵盤、搖桿
- http://www.gogo-play.com.tw/

類型：線上回合射擊遊戲

在嚴酷的環境中，唯一的目標就是--求生存

天有不測風雲，突然的隕石雨和冰風暴，讓原本就極為動盪不安的遠古時期隱藏許多危機。為了尋找一個傳說中遙遠的棲息地，有一批激進的原始勇士，在極度缺乏食物和水源的情況下，還要跟一群肉食性恐龍、怪獸生命搏鬥，簡直是危機四伏。



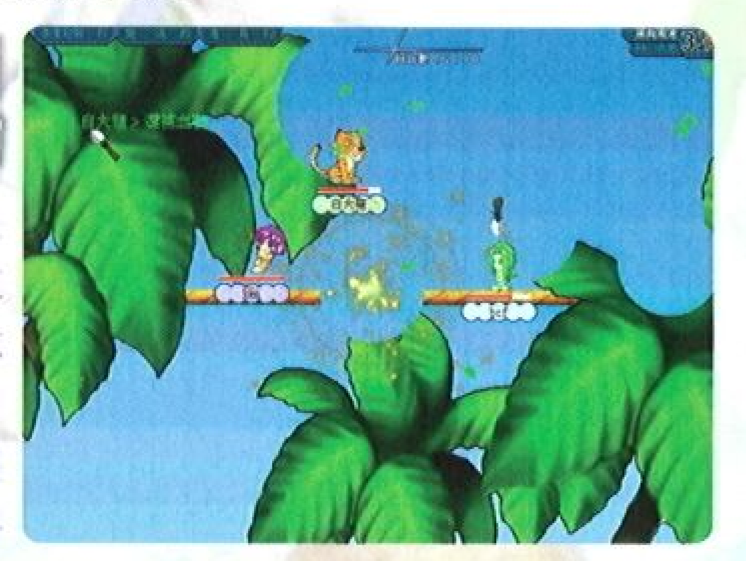
在這種窘境中，崎嶇顛簸的地形，自然成為戰士們躲避敵人窮追不捨的天然防禦。利用神奇的果實、毒彈、冰彈、爆彈…等等數十種魔法和武器，不但可以將敵人打個落花流水，還可以拯救陷在困境的盟友。不過是不是每次都能命中目標，就得看玩家的技術和經驗了。故事裡，玩家還可以發揮高度同盟的精神互相支援，所以活動時，不妨成群結隊，比如說快掛點的時候，還可以呼叫同伴補血搶救生命，或是幫忙解決棘手的敵人以化險為夷呢！

邊遊戲邊聊天，讓遊戲的過程更加有趣

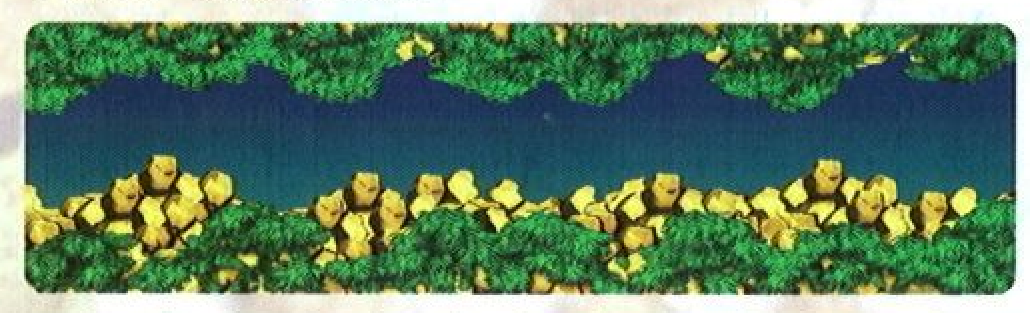


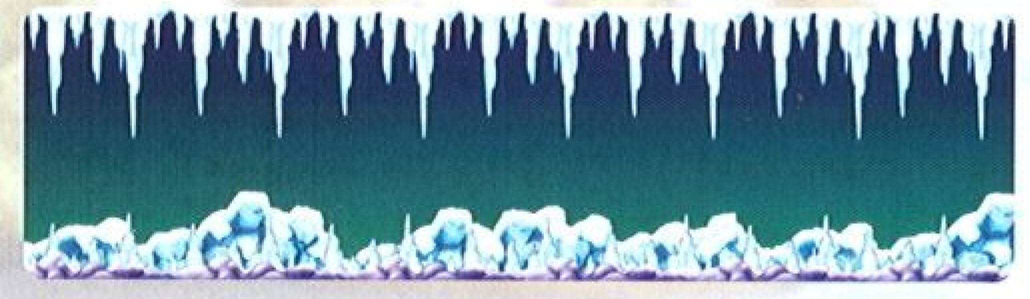
這套由Gogo-Play遊戲網推出的『野蠻世紀』，充滿原始活力的遊戲，最大的趣味，當然就是多人網路連線！玩家在遊戲開始前可以選擇自己的隊伍或是自行組隊參加，透過交談的模式，可以即時互動聊天，討論戰況，讓這場冒險的過程充滿不可知的變數。

目前遊戲有14種地形，每一種地形都有其險惡的地方，玩家只要連上線，地圖就會自動更新，相當便利，玩家不須擔心地形有重覆出現的現象。地形版圖的大小也會隨遊戲人數的多寡改變，每一次遊戲的開始點也都會有所不同，可說是變化性相當豐富，尤其遊戲的過程緊湊刺激，對於一些比較無法忍受回合制費時過長的問題，都可以獲得解決。



如果你是一個喜歡冒險的小英雄，或對這種直接的戰鬥遊戲如癡如狂，一定要密切注意遊戲的上市，『野蠻世紀』首版，將以免費方式登場，敬請屏息以待。







ATROX 魔域爭霸



一個夢幻的理想：Angel天使計畫，利用將人類與生俱來的兩種本性『性善與性惡』分離開，來創造一個完美世界的美意，卻將地球上的人類一步步推向種族分裂的結果。三大種族『使徒、異魔、人類』的衝突不斷爆發，最後之戰緊繫著種族的存亡，毀滅性武器、終極強化兵器，些微疏失都會導致嚴重後果，戰爭的導火線一觸即發，這正是宇宙歷史上引起一陣波瀾的「魔域爭霸ATROX」。

預定 4月下旬 發行　體驗　展示　桌布

設計公司：韓國Joymax
發行公司：捷友資訊

▶ 配備：PII-233
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：滑鼠、鍵盤

類型



http://www.apexsoft.com.tw/

三種發展各異的種族，究竟最後誰可以存活下來呢？



故事內容描述假想的未來，人類與異種族間的生存鬥爭，祖先皆為人類的三個種族，經過遺傳基因的異變、重新改造或是機械化而產生。『人類』是三個種族中，唯一保有人類原貌，憑藉著科學力量，以機械兵器強化自己，達到一擊斃命的武力；『異魔』利用遺傳學，使基因異變產生堅硬的肉體，發揮驚人的環境適應能力和破壞力，至於將自己改造成完全機械化的『使徒』卻擁有無比的精神力與眾多特殊能力。三個種族發動無數次的戰爭只求種族繼續存續，關鍵的"魔域爭霸ATROX"一役，能否為百年的衝突劃下休止符…

掌握資源，巧妙運用戰術為致勝的關鍵

「魔域爭霸ATROX」是由韓國JOYMAX精心設計的即時戰略模擬遊戲，遊戲背景全以3D方式製作，畫面人物細緻生動的表情，生動的眼神跟臉部表情變化，增加了遊戲時的真實性。加上聲光效果的氣勢，遊戲一推出就吸引了玩家的注意，更在2000年韓國遊戲展中大放異彩，獲得極高度的評價。

魔域爭霸ATROX的單機遊戲內容，在選定種族的瞬間，玩家即被賦與責任來保護這些種族之安危問題。遊戲迷人之處在於玩家可以利用種族間勢均力敵的火力和技術的運用，創造出多花樣的戰略，決定大戰勝敗的關鍵，就要看玩家如何巧妙地應用部隊的特殊能力與資源了。線上作戰時，加強了對話窗口的機能，使敵方或我方能正確無誤地傳達訊息。加上訊息重播系統，透過Internet可重播與對方作戰的內容，以利分析戰略，讓每次戰役中使用的戰略類型更加變化無窮。





特勤機甲隊4

一直以來以獨特的遊戲系統、高度的戰術性及高水準的美術風格，深獲玩家青睞的戰略遊戲『特勤機甲隊』即將出現第4作。在前作之後眾所期待的4代，整體將會有如何的進化提昇呢？故事依然是以歐姆尼獨立政府之後延續下去嗎？現在就以手上的情報，與前作來做個比較，喜愛特勤機甲隊的玩家仔細看了！

新一代PD系列熱力出擊！！

若要說到這兩作之間的差異，其實之間的差異不大，所以有玩過前幾作的玩家不需要擔心，在遊戲系統及戰鬥方面並沒有太大的改變，不過在視覺感受及操作介面方面卻是有著大幅的進步。在戰鬥時會依劇情穿插過場動畫，(這似乎已經成為一款好遊戲所必備的條件)而且對於武器的攻擊畫面所表達的效果更加華麗，不再只有槍砲聲及火花。其他方面，戰術選擇也不再只有a、b、r三種，在PD4中將會出現所謂的特別戰術，依任務及地形的不同將出現前所未見的新戰術，值得期待！

其它改進最大的地方就是操作介面，PD4中不論裝備、配置、編隊都展現了以往所沒有的方便性，以類似快捷列的方式取代舊式的塊狀視窗，不但使得操作變得方便，省出的空間更使得角色人物能夠更大更清楚地呈現在螢幕上，所以此作的美術風格更是超越前作數倍！


▲出戰前的陣形設定

新增新機種，戰術運用將更為豐富

特勤機甲隊的一貫特色，有接觸過的玩家應該都知道，駕駛員清一色都是女孩，而且個個都是美少女。除了前作中所出現的22名女性駕駛員之外，又新增了5名新人；另外遊戲中的主角PLD機種也有新增喔！除了之前的X5、X5C、X5R之外又新增了X5+、X5+C、M6RS、AC157、C637、F261飛行機及戰車等，戰鬥局面將會比之前更加地廣大。

▲X5RR


▲小隊的編成

PD4中在出任務前可以再度確認作戰目的、狀況及時間(而且是全語音的喔！)，充分地掌握有利條件及敵方配置點來決定戰術，比起前作來得貼心許多。隊伍編制方面與前作相同，一樣是以小隊為單位，利用每位駕駛員不同的能力做適當的分配，才能達到最好的效果。另外戰鬥結束所獲得的經驗值到達一定程度，官階就會上升，這一點並沒有太大的改變。內容獲得提昇，畫面更加洗鍊的PD4將會給玩家帶來不同的震撼，喜愛PD系列的玩家可千萬不可錯過喔！




▲XB-10

真愛密碼2 Replay

真愛密碼2承襲了前作的浪漫風格，整個遊戲是以男女的戀愛故事為主。遊戲中會有六位既有個性又美麗的美少女登場，而玩家所扮演的男主角，得在這六個女孩中，選擇一位追求並成為戀人，與她共譜千禧戀曲。不過在遊戲中主角除了必須在特定地點與這些女孩相遇，並慢慢培養感情外，也需要注意養成自己的能力，唯有符合這些女孩的條件，才能成功達到目的。

預定 4月 發行



設計公司：韓國Openmind
發行公司：聖教士科技
- 機種：Pentium-100
- 記憶體：16MB
- 操作：M、K

類型 冒險養成



▲這幾位女主角都是可追求的對象。

豐富有趣的對話主題

在真愛密碼2中，對話是很重要的一件事。由於在這遊戲裡，對話是以前所未有的主題系統方式進行，玩家必須在一百多種的對話主題中，選擇一項來進行，同時要考慮到時間、地點以及女主角所喜歡的話題。如果你的對話使她滿意的話，那麼她對你的好感度就會增加。因此要完成遊戲目標，一定要善用對話，在這麼多的主題中尋找適當的對話，對玩家來說可是一個非常具有挑戰性的事。



▲遊戲中的對話內容十分豐富。

多元化的自我養成系統

除了必須注意女主角們的關係之外，玩家在遊戲中也要非常注意對自我能力的養成。因為各角色的女生，都有各自喜歡的男孩類型，所以單靠高的好感度，是不會得到好的結果的。所以平時玩家要把男主角的6種能力指數(外貌、智性、感性、評價、運動、體力)依照對方的要求來適當的提升。玩家在提升自我能力上有許多方法，除了在家中可以聽音樂、讀書、運動、玩、打扮、休息等外，另外還可以利用打工、上健身房、吃藥等方法，甚至連租錄影帶也會依影片的類型，來提升不同方面的能力。



▲在家中有許多提升能力的方法。
◀必須要好好的安排約會。

攝影機留下珍貴畫面



▲可用攝錄影機記錄珍貴畫面。
▶遊戲中的畫面都十分美麗。

另外在這個遊戲裡，還有一項不可或缺的系統，那就是攝錄影機。由於玩家所扮演的主角，本來就是一個對於拍電影非常有興趣的青年，因此只要是玩家和眾女主角們一起度過的節日、事件，玩家都可以將它儲存在攝錄影機裡，這樣子不但可以留下這些畫面，隨時可以拿出來欣賞，而且這些拍攝下來的內容，在遊戲結束時，可是擔任很重要的角色的。如果，拍下女主角會感到害羞，或不想回憶起的事件時，她對你的好感度會下降，相對的，把和她在一起時美好的瞬間，記錄下來拿給她看的話，任何的誤會都會得到她的諒解，也更能得到她的喜愛。

RESURRECTION

神鬼奇兵

神鬼奇兵是一款十分華麗的動作冒險遊戲。在遊戲中玩家可扮演三個具有不同特殊能力的角色，分別是具有似幽靈般無聲無息潛行能力的—多明尼達斯（Domenicus）、超強戰鬥能力的攻擊型戰士—奧（Gau）、具有特殊的精神感應能力的—達奇歐（Daiko），在因緣際會下，他們結合了彼此的力量，展開了一段打擊黑暗勢力的冒險，並必須粉碎大祭師的陰謀，挽救大地蒼生！



遊戲中的場景由3D繪製。

預定 4月 發行　體驗 展示 桌布

設計公司：Dinamic
發行公司：皇統光碟

配備：Pentium- 200MMX
記憶體：64MB
操作：M、K



類型 動作冒險

大量特效展現超強氣魄

神鬼奇兵在遊戲進行時是採用第三人稱視角，遊戲中總共有包括城市、神廟、奴隸要塞和惡魔要塞……等8大關卡，而在所有關卡的場景都是由3D即時運算出來的，因此每個場景的表現都相當細緻，像是歌德式的大城堡、黑暗陰濕的監牢和擁有華麗噴水池庭院的王子住所等，都表現出氣派恢宏的震撼感。而除了場景之外，在其它地方也處處可見3D特效的使用，像是揮砍武器時拖曳出一道道的刀光劍影、使用魔法火球時後面拖著一條火光的炫麗效果、使用隱形魔法時角色呈現半透明的影像移動等，將整個遊戲的氣勢烘托的動感十足。



許多招式的特效十分精彩

需知人善任才能順利過關

在任務的安排上，每一個關卡都有特殊的任務，依照任務特性和故事劇情，玩家將可以選擇不同的角色來進行這個關卡。而且想要過關不只是窮追猛打就行了，有時需要巧妙的利用角色的特性，才能順利完成任務。以第一關為例，玩家就需要使用善於隱蔽的多明尼達斯（Domenicus），利用特殊的攀爬和隱匿的行動方式，小心穿越警衛防守，潛入王子住所，將疾病傳染給王子並逃脫才能過關。而往下的每一關，都會有其特別的任務安排，玩家也要考量每一個角色的特殊能力，才能順利過關。



▲每一個角色都有其特殊能力　▲需要運用智慧才能順利過關

獨特逼真的戰鬥方式

在”神鬼奇兵”中，雖然很多時候需要利用一些特殊技巧來躲避戰鬥，但是戰鬥仍然是具有相當重的比例。遊戲中的戰鬥方式，是採用採用類似”VR快打”的3D格鬥方式，當主角被一或兩名以上的敵人發現時，畫面會自動轉換成戰鬥狀態。進入戰鬥狀態後，玩家可以利用內定的十種基本招式，組合成連續技來對付對手，同時每一個角色還擁有一招需要花費魔法的絕招，相信絕對可以滿足嗜血的玩家們。



精彩的3D對戰模式。



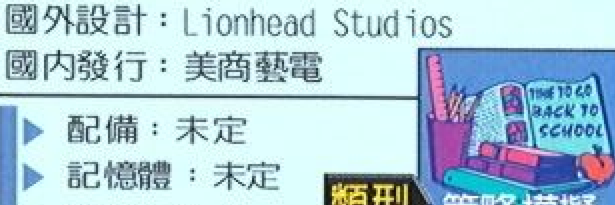
戰鬥畫面震撼人心。

而除了上述的劇情模式外，在遊戲中還附加了一個格鬥模式，在這個模式下，玩家將可操縱遊戲中的敵我角色，直接在競技場中進行對戰。玩家可以利用遊戲內定的招式，組合成各種組合技來攻擊對手。當然，如果玩家對劇情模式中的戰鬥不熟悉的話，可以在此模式中先做熱身練習。



善與惡

BLACK & WHITE



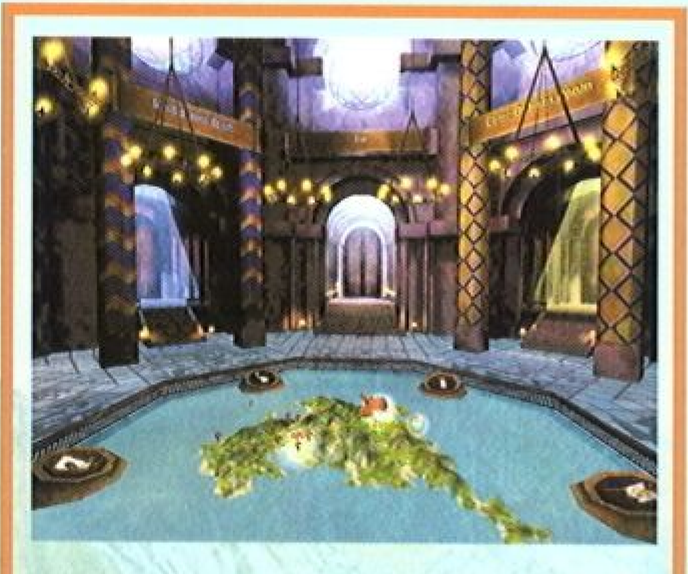
預定 3月下旬 發行 體驗 展示 桌布

國外設計：Lionhead Studios
國內發行：美商藝電

配備：未定
記憶體：未定
操作：M、K

類型 策略模擬

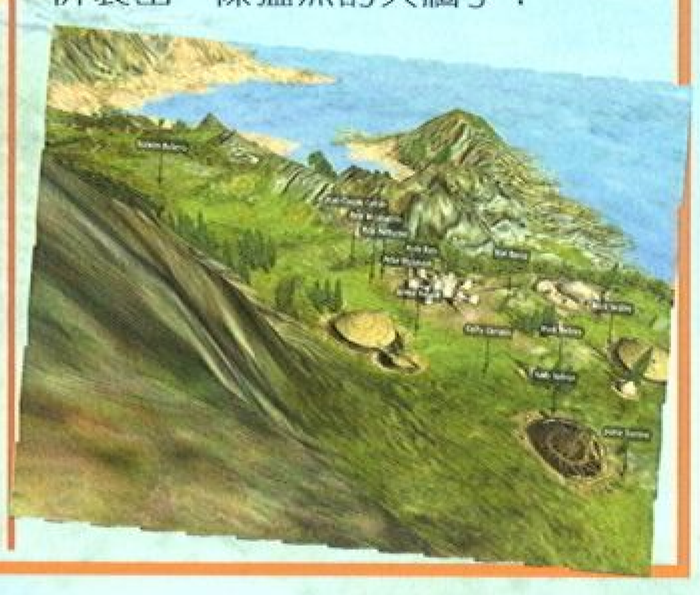
從遠古以來，分佈在世界各處的人類都有其獨特的信仰，而隨之這些信仰的，就是世界各地的神話故事或宗教。在這些傳說或教義中，其所崇拜的神明大都是無所不能，無所不在，祂們擁有各式各樣的神力，會帶領其子民遠離災難，走向幸福的未來。《善與惡》就是讓玩家扮演一個眾人景仰的神明，你要如何對待忠心的子民，並引導他們邁向未來呢？全在你的一念之間了！



操控萬物的天神

在遊戲當中，玩家會在地表上面看到叢聚的人類部落，這些種族包括了日本人、西藏人、印地安人、希臘人、祖魯人、哥薩克人等，每支種族都有其獨特的生態；透過遊戲強大的放大縮小的技術，玩家可以讓視角像衛星般從雲端的高空加以放大而貼近某處地面，以觀察族人的生活作息。

既然玩家身為眾人景仰的神明，自然可以使用神力來幫助你可愛的人民，而且所能使用的法力，也會隨著信仰你的種族而有所不同。當一個種族開始信仰你的神權之時，該種族所專有的魔法也會隨之出現，利用Lionhead Studios所研發的Gesturing System（手勢法術控制系統），玩家將可以利用滑鼠隨心所欲地施展這些魔法，例如使用火球術時，只要單點一下目標，便會出現一顆火球向那個目標飛去；如果在地上畫上一條線，就併裂出一條猛烈的火牆了！



引導人民的未來

在《善與惡》中，玩家不只是毫無目標的施法幫助人民而已，更得使用一些手段，才能讓人民聽從命令；隨著使用手段之不同，人民的性格及民族性也會受到影響：如果以溫和的方式善待族人，讓受感化的信徒在部落中散佈教義，



這時再以法力幫助信仰的人民時，將會讓更多人民崇拜你，同時他們的性格也會變得溫和善良，藉由人民的膜拜，玩家也以增強善良方面的法力。如果玩家以高壓恐嚇的方式來強迫人民因恐懼而信仰，同樣可以聚集信徒，但邪惡的力量將會影響他們變得暴戾好戰，玩家的力量也將充滿黑暗及邪惡。

神明的代言人－神獸

除了以間接的方式教導信徒去執行各種任務外，玩家也可以創造一隻絕對聽話的忠實寵物；只要在遊戲中抓取26種不同類型中的某種動物並丟在神殿中，讓此動物接受魔法的洗禮，牠將會學習到玩家魔法中的精華部份，並漸漸的茁壯成長成一隻巨大的神獸。

當這隻充滿力量的神獸（或是邪獸）長大為成體時，你可以命令它替你直接上場作戰，由於牠具有施展法術的能力，能直接在戰場上施法，有它領導著族人作戰，可以讓族人在生存之戰中更容易獲勝！

在『善與惡』中，玩家可以充份表現出內心的慾望及道德感，要成為一位正義的神明或是恐怖的邪神，將在玩家的一念之間！



網錢商店大富翁

這是一款與傳說大富翁的遊戲方式截然不同的遊戲，玩家不再需要以買土地、蓋房子或炒股票為賺錢的手段，而是以經營虛擬的電子商務為經營謀利的方法，讓玩家體驗到經營網路商店與一般商業的不同樂趣！本遊戲不僅將經營策略結合在一般大富翁的架構之上，還以即時性的方式進行遊戲，所以玩家隨時可以感受到瞬息萬變的商場局勢。

預定 3月29日 發行　體驗　展示　桌布

設計公司：捷思特資訊
發行公司：智冠科技

- 配備：PII200以上
- 記憶體：64MB
- 操作：M、K

類型：益智經營

以電子商務為經營手法

在網錢商店大富翁的世界中，地圖畫面可說是一個虛擬的國度，玩家必須在這個世界中尋找經營商業網站所需要的要素來源，如貨物商品的來源、倉庫土地的擴充、貨運流通的方式、電腦系統的擴充及廣告託撥的收入；隨後玩家還得設法招攬會員及投資觀光地標，才能賺到更多的錢。

經營網路商店與一般大賣場的不同之處，就是除了須招攬會員及控管商品的進出，還必須注意點子商務特有的一硬體設施的擴充！當電腦系統無法負擔上線人數時，就



必須到ISP系統公司來擴充ISP的系統；不然空有眾多的會員及足量的商品，卻無法上線觀看採購或提供足夠的商品資訊，那還是無法讓消費者心甘情願地掏出錢，更別說要放進玩家的荷包了！

頗具挑戰的各種環境及事件

遊戲中共有四個國家的地圖可進行遊戲，而難度也依國家的大小來進行分配；每個國家均有8棟特殊觀光地標，玩家除了能在地標上進行投資外，還會遇到許多有趣的事件，這些事件會因玩家所選擇的項目之不同而產生變化！遊戲裡共有數十種以上的變化式事件，六個3D小遊戲及一百多種的事件畫面；而且因遊戲模式的不同，有些特殊地標還會成為過關的必備條件，玩家必須完成這些條件，才能順利地前往下一個國家。

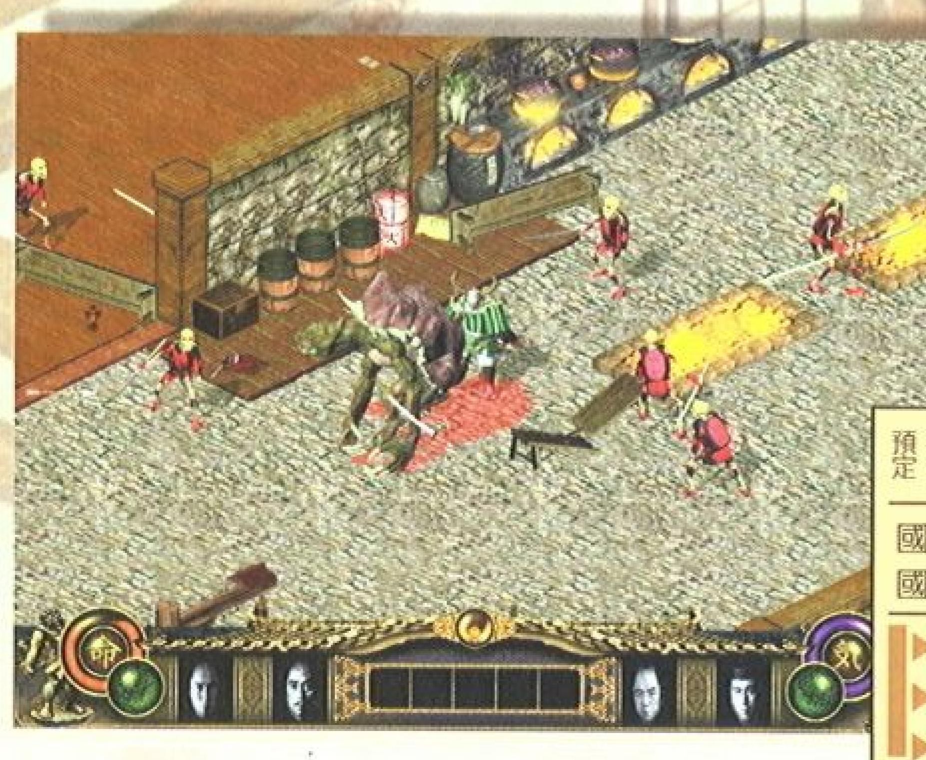
在以往的益智遊戲經營遊戲中，事件經常是在某些固定的地點或時間中出現，而且出現的種類及內容變化不大；但是在網錢的世界中，事件是以即時的方式出現，讓玩家在毫無預警的情況下突然遭遇到，而且因事件會出現某些特殊人物，他們在地圖中會幫助或擾亂玩家的經營，藉此更增家增加遊戲過程的緊張感及趣味性。

除了經營時常發生的事件及互動中，玩家也可以購買購買各種功能不一的道具及卡片，甚至當玩家在監獄坐牢或住院醫療時，還會隨機出現小遊戲，讓玩家在遊戲中可以時時得到新的樂趣；遊戲中還隱藏了一些特殊的地點，當玩家達到某個特定條件時，將會有訊息出現告知玩家，而玩家可到隱藏的地點中得到非常好的寶物喔！總之玩家目標就是成為世界性網路企業大亨，以網路征服世界吧！









暗黑武士道
Throne of Darkness

當昏庸的君主墮落為黑暗的使徒，國土溢滿不死者的惡臭時，七個被賦予天命的武士，便為了大義而聚集在復仇者的城堡，並像向諸神祈求拯救世界的神秘力量，以打倒那使世界向下沉淪的黑暗之王。《暗黑武士道》是一款類似《暗黑破壞神》的動作RPG，玩家將扮演充滿武士精神的英雄，以令邪惡膽寒的力量擊潰黑暗的勢力。

預定 6月上旬 發行　體驗　展示　桌布
國外設計：Click Entertainment
國內發行：華彩軟體
配備：PentiumII(↑)266 Mhz
記憶體：32 MB
操作：滑鼠、鍵盤
類型：動作/角色扮演

由參與過《暗黑破壞神》開發的設計師所製作



名設計師Dorn Garther、Ben Haas在離開Blizzard之後，便自創「Click Entertainment」遊戲設計公司，而經過幾款在PC和PS上牛刀小試的遊戲後，《暗黑武士道》將是他們正式往前跨出



一大步的市場強作！

如果說《幕府將軍》(Shogun)是西洋派的《信長之野望》，那《暗黑武士道》就是美國版的《鬼武者》。在充滿日本風味的遊戲中，玩家操作的不再是從蠻荒來的野蠻人，或是叢林中奔馳的亞馬遜女戰士，而是能運氣(ki)發功的東方秘術陰陽師，和能發射致命手裡劍的黑衣忍者！戰場也將不再是惡魔盤據的邪教聖殿，而是高聳妖異的日式城堡及神社。



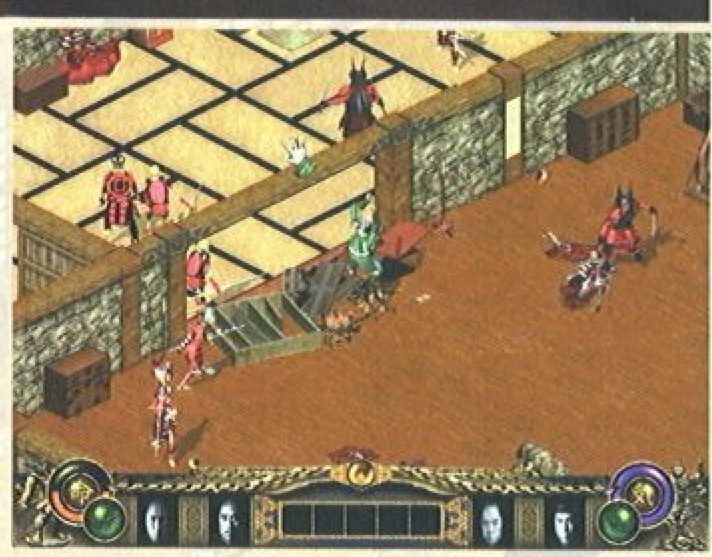
可同時操控四名武士作戰

遊戲中包括了七個職業，包含忍者、狂戰士、劍士、法師、弓箭手、巨棍兵、領導者等，不但各具特色，玩家在戰場上還可以同時操控四個人物並肩作戰！先操作一個主要的領導人物，然後其他人則會自動跟隨，而遊戲中也提供各種團體用的作戰指令，例如「撤退」、「分散攻擊」、「集中攻擊」等；如果使用「領導者」(Leader)這個職業作為主要人物的話，甚至還可以使用到多達20種的作戰指令。



遊戲的武器與法術系統也相當獨特。武器可以自敵人屍身上撿拾，但是必須先淨化其邪氣才能使用；或是將怪物的軀體作各種組合，例如交給鐵匠三支河童手臂和三把武士刀，他就可以為玩家打造出一把專殺河童的神劍！法術系統沿襲這樣的組合概念，玩家將可以藉由對四個不同神祇(須佐之男、天照、御國主及雷神等)的敬仰，而獲得不同的法術能力，而玩家藉由所操控隊員對不同神祇的崇拜，可以使得其法術有互相組合的可能，連水火合擊這種違反自然定律的攻擊法術都有可能產生。

《暗黑武士道》在多人連線上的玩法也頗為不同，一場多人



遊戲裡的人數可以高達35人，並各據五座不同的城池(每座七人，人數不足可請電腦AI代管)。玩家在遊戲過程中不只要砍殺黑暗世界的魔物，還要與不同城池的玩家競爭，直到某個玩家打倒最後魔王而獲得勝利為止；不過遊戲可不會這麼簡單地結束，隨後打倒魔王的玩家將會立刻搖身一變成為這世界的新魔王，並領導魔軍與其他玩家展開另一場激烈的廝殺。

想試看看不一樣的美式日本風味嗎？不妨瞧瞧這款《暗黑武士道》！

浩劫重生 Arcanum



穿著灰袍的巫師疲憊地走到這座偏僻城鎮上的小酒館，想要為連日來的長途跋涉找一個暫時的落腳處；但是才剛走到門口，一根散彈槍的槍管就突然地伸出來，擋住了他的去路～一個穿著條紋西裝、蓄著八字鬍的半精靈，帶有恐嚇意味地對巫師搖晃著散彈槍槍管，然後指著小酒館入口處的標語：「No Mage Allowed！」（法師不得進入！）

預定 5月下旬 發行



國外設計：Troika Games
國內代理：華彩軟體

配備：Pentium(r) 266 Mhz
記憶體：32 MB
操作：滑鼠、鍵盤

類型



科學與魔法並存的世界

名製作人Tim Cain在製作出令人難忘的角色扮演名作《異塵餘生》後，就另起爐灶成立了Troika Games這家遊戲設計公司，而其即將上市的角色扮演遊戲《浩劫重生》，也繼承了許多在《異塵餘生》裡所具有的優點，例如架構嚴謹的世界觀、充滿彈性與深度的遊戲系統、起伏不定的故事劇情，在在都吸引了不少RPG玩家的注目。

《浩劫重生》是一款融合了科學與魔法背景的角色扮演遊戲，玩家所要面對的，是一個面臨重大抉擇的虛構時空。古代神祇與元素精靈們所留下的魔法之力，仍在大地四處流竄；但是另一方面，以煤炭、蒸汽作為開端的科學力量，也正如火如荼地興起，整個世界裡的文明種族，都為了如何在這兩者之間取捨出一條正確的道路而搖擺不定。







變化多端的出身背景

不同於時下一些有固定角色或職業的角色扮演遊戲，《浩劫重生》有十數種「人物背景」（類似《異塵餘生》時的Traits）可以設定，包括「繼承大筆財產」、「由僧侶撫養成人」、「從馬戲團逃跑」等等，這些背景設定不僅決定玩家的初始能力，而且有利有弊，例如「英雄之後」的出身背景，會使得玩家所扮演的角色在一開始就擁有一把家傳寶劍，但是身為「英雄之後」，會使得玩家的行為特別受到矚目，一旦犯錯或作了壞事，就會招致嚴重的後果，而邪惡陣營的人也會對你多所顧忌。



除此之外，人物還有包括智商、毅力等共八項屬性，16個學派的法術（每個學派又有5種咒語），八個領域的科技技能（每個領域有七種設計藍圖），四類一般技能（每類底下各有四種，例如偷竊、開鎖）等。玩家每次升級時都可以獲得一些技能點數，可以藉由分配這些技能點數，來逐漸塑造出您在遊戲裡的代言人。





想要成為法力高強的大法師，或是擅用槍械的探險家，在《浩劫重生》裡都可以滿足你的慾望，並領會魔法與科學在交織中所造出的奇幻世界。



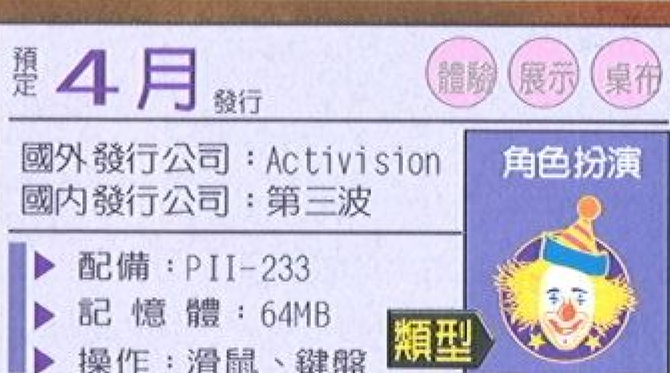


故事開始於一個被邪惡勢力所侵犯的古老城鎮，我們的主角Christof，原是一名懷抱著正義與熱血的十字軍。在這個黑暗的歐洲中古世紀，惡魔正一點一滴地朝人們逼近著。為了替人民除害，Christof自告奮勇地前往銀礦坑，去除掉寄宿其中的兇狠怪物，然而他黑暗的冒險生涯也就此展開…

預定 4月 發行　體驗　展示　桌布

國外發行公司：Activision
國內發行公司：第三波
配備：PII-233
記憶體：64MB
操作：滑鼠、鍵盤

類型　角色扮演





▲開膛剖肚的屍體，噁！

引人入勝的精彩劇情

《吸血鬼之惡夜獵殺》擁有十分撲朔離迷的精彩劇情，玩者在遊戲之初所扮演的聖十字軍Christof--一位熱愛光明的人類武士，後來卻變成了邪惡爪牙中令人恐懼、敬畏的吸血鬼。聖十字軍怎麼會變成吸血鬼呢？光是這一點就已經夠讓人疑惑了，不過這個問題將會隨著劇情的進展獲得解答。

血液與吸血鬼之間的關係

既然是吸血鬼，就必須以血為生，Christof在成為吸血鬼後也不例外。血液在《惡夜獵殺》中所扮演的角色與一般RPG中的法力類似，但是卻更為重要。雖然在城鎮的大街小巷，不乏有許多新鮮的獵物可以享用，但這麼做卻會引來守衛，殺人可是會讓玩者的人性減少，更容易成為野獸的(吸乾人家的血也不行！)。所以，請努力地從怪物身上吸取足夠的血液吧！假使能力不夠高的話，在商店中所販賣的瓶裝血液或著路邊撿到的小老鼠，可說是既安全又方便的補血材料，同時在戰鬥中還可以發揮瞬間補血的功用呢！



▲在藥劑店內可以買到補血瓶與各式捲軸

自由分配經驗點數的升級系統

《吸血鬼之惡夜獵殺》的升級方式與一般的角色扮演遊戲有著極大的差距，整套遊戲中並沒有所謂的等級之分，然而卻可以從與居民的對話、戰鬥及任務中獲得許多的經驗點數。當劇情進展到某個部分、以及玩者回到房間休息時，便可以針對這些經驗點數進行分配。換言之，人物在冒險的旅途中將無時無刻不在學習、成長，您可以經常回到房間來增強自己與隊友的能力。而這些經驗點數除了可以用來增強各項屬性外，也可以用來選擇新的法術技能。遊戲中的魔法分為許多系列，每個系列都包含了一至數個功能不同的法術，每種法術又可在分為五個等級。雖然玩者可以利用經驗值來提升法術的等級或學習新法術，但卻無法增加擁有的魔法種類，唯有隨著逐漸發展的劇情，玩者才能獲得更多其他系列的法術。

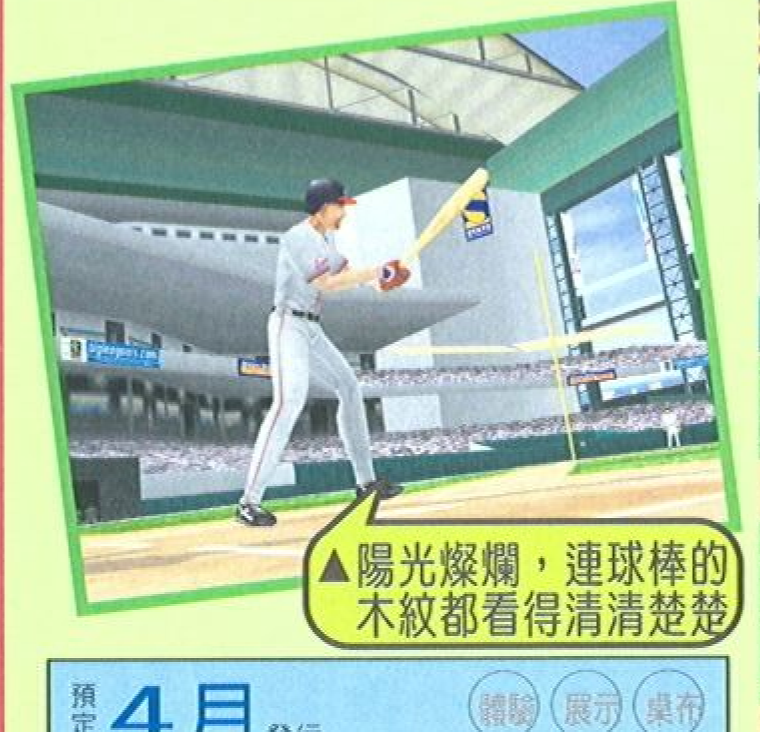


▲遊戲中特殊的屬性與魔法設定，相當與眾不同

▶《吸血鬼之惡夜獵殺》也有提供多人連線遊戲



▲遊戲中細膩而真實的遊戲場景，令人感到讚嘆不已



▲陽光燦爛，連球棒的木紋都看得清清楚楚

職棒大聯盟 Baseball 2001

預定 **4月** 發行　體驗　展示　桌布

國外發行公司：Microsoft
國內發行公司：第三波

- 配備：PII-233
- 記憶體：64MB
- 操作：滑鼠、鍵盤

類型　運動



四月，是每個棒球迷最期待的日子。大聯盟球季正式開始了，陽光、綠草、熱狗與棒球，這才是真正的享受。

球場內外的天生贏家！



▲一個內角偏低的快速直球，高度就在打者膝蓋附近，主審要傷腦筋了

《職棒大聯盟2001》，這款全新的棒球遊戲不僅要挑戰您的經營手腕，還要試試您在大聯盟球場上的球技。您想怎樣參與大聯盟棒球？是看自己最喜愛的強打者大棒一揮將球擊出全壘打牆外，還是當個一手料理球隊事務，運籌帷幄的球隊經理？在《職棒大聯盟2001》中，您無需選擇，遊戲中您必須同時面對複雜的球隊行政以及球場上的激烈賽事。

▲耐心等待終於有了成果：四壞保送

真實呈現的球場與球員資料

獲得大聯盟的授權之後，您可以在遊戲中看到99年球季的所有大聯盟球員，而且就像前作《Baseball 2000》一樣，微軟隨時會推出最新的球員資料讓您下載使用。遊戲中不但包括了超過1200位球員的統計資料，而且您可以隨時創造、修改球員的資料以及屬性呢！鈴木一朗今年才加入聯盟？陳金鋒還苦無出頭之日？沒關係，自己動手把他們加入遊戲吧！要是您覺得遊戲中某些選手的屬性設定有誤，例如Barry Bonds的巨炮實力被低估了，或者Greg Maddux的球速太快，您都可以自行調整。

遊戲中的35座球場，也同樣獲得了大聯盟授權，舉凡外貌、形狀、大小以及造型都與真實球場無異。這幾年來各大城市都忙著改建球場，幾乎每年都有新的球場問世，遊戲中當然當中也將密爾瓦基、休士頓、舊金山以及底特律這四座剛剛完工的新球場收錄進來。

現場播報的語音更是由亞利桑那響尾蛇隊的播報員Thom Brennaman錄製，現場轉播的語音更加生動，甚至連球場上的狀況都會加以分析，不至於像一般棒球遊戲一樣只會重複『球傳到二壘』、『球傳到一壘』這些呆板的台詞。

微軟推出的「職棒大聯盟2001」《Baseball 2001》，毫無疑問是每個球迷心目中最理想的棒球遊戲，不但聲光效果俱佳，而且豐富的內涵與強大的統計功能更是您研究棒球不可或缺的工具。只要您熱愛棒球，「職棒大聯盟2001」絕對是一款您不該錯過的遊戲。

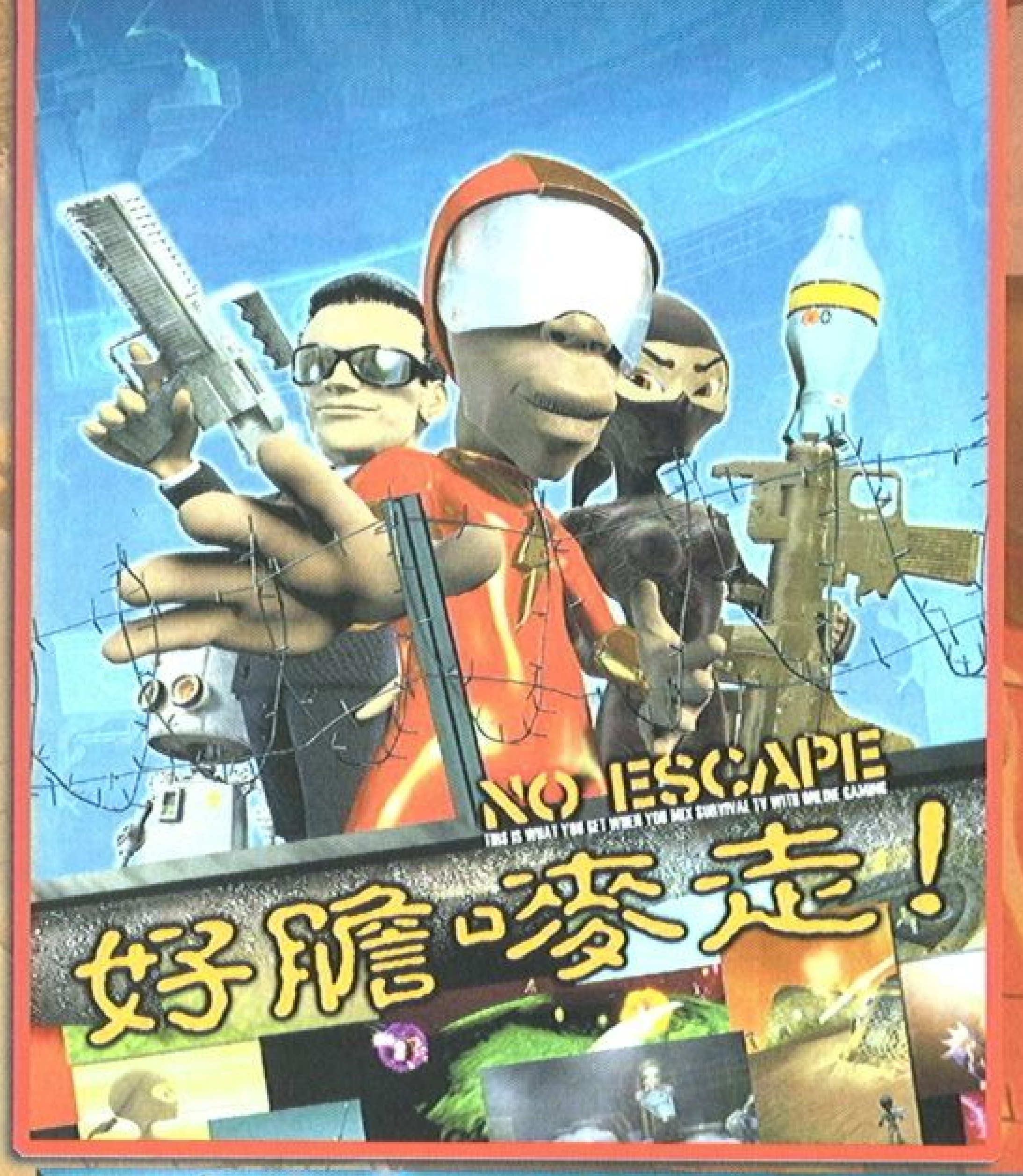




▲這就是大聯盟的實力，揮棒看似輕鬆寫意，卻能把球揮出400呎外



▲可惜，差一點就是全壘打了，不過好歹也有個二壘安打吧



看了荒島生存競賽節目「我要活下去」，是否挑起你挑戰自我極限、克服障礙的鬥志呢？Funcom公司以這種生存競賽模式為藍圖，推出一款同樣刺激的新遊戲「好膽嘜走」。最重要的是，遊戲中不再有類似CS般讓家長擔心的血腥暴力鏡頭，而是以大量的爆破鏡頭替代，更不時穿插許多詼諧逗趣的情節。



預定 3 月底 發行

體驗 展示 桌布

發行公司：Funcom Entertainment
代理公司：松崗電腦

配備：PII 以上
記憶體：64MB
操作：滑鼠、鍵盤

類型 動作射擊

具有各款風貌的20個星球戰場

故事情節以一個兼具娛樂與超暴力性質的高收視率競賽節目「無路可逃」為主軸，參賽者被帶到一座特殊的攝影棚，裡面有二十個景觀各不相同的迷你星球，參賽者必須在星球上進行一連串的競賽，參賽者的目標就是要盡可能聚集金錢，聚集越多金錢的人便可以在比賽中名列前矛，優勝者則可以得到巨額獎金。遊戲中共有八種角色可供選擇，每個角色都各具特色，不過操縱方式都是一樣的。玩家可以選擇角色的服裝、膚色，而每種角色的長相、性格、和來歷都不一樣，這些外表頗為逗趣的角色，讓遊戲充滿輕鬆幽默的風格。


(c) Funcom, www.funcom.com



如同模型世界般的幽默風格

每個迷你星球的景觀都不一樣，給人的感覺也不同，有的是金屬味濃厚的都市景觀，有的是人煙罕至的荒郊野外，唯一的共同點是，這些星球的範圍都很小。因為每樣東西都很小，所以遊戲世界中便具備了真實的3D效果，蜿蜒的地形和誇張的尺寸比例讓你感覺不到是在崎嶇的地形上行走，反而比較像是在模型世界裡遊走；彎曲的地平線則考驗玩家的觀察力，要注意各種突發的狀況哦！遊戲中共有七種遊戲模式，只要是熟悉射擊遊戲的玩家都可以駕輕就熟。「逃脫」模式和「團體逃脫」模式是標準的遊戲進行模式，以金錢值決定分數；「淘汰賽」和「團體淘汰賽」模式的目標，就是想辦法讓其他對手被淘汰；「狙擊」、「倒數計時」和「搶旗」則是多個玩家在一起進行時不可或缺的模式。



各種效果誇張的武器

和其他射擊遊戲不同的是，玩家不能同時持有多種武器，必須在對付對手後，趕快卸下武器，然後在狹小的星球上尋找另一種武器；當然，星球上的武器數量有限，玩家必須細心搜尋，才能在隱密的洞穴、地道和一些隱密的地方找到特殊的武器。遊戲中共有十種武器，包括火箭筒、大砲、原子彈地雷、轟炸砲、火箭砲等，都是效果相當壯觀的武器。

充滿幽默趣味的進行方式、戲劇性的人物設計，再再都讓人躍躍欲試且充滿期待，準備好要來到迷你星球上，享受集體戰鬥的快感了嗎？



職業越野賽2001

PRO RALLY 2001

滾滾黃沙、華麗的車身彩繪、優美的側滑出彎曲線，這些會讓身為賽車迷的你想到甚麼？沒錯！就是Rally！越野車年度大作「職業越野賽2001」即將在四月發行，徹底釋放所有越野賽車迷奔馳於曠野的渴望！

預定 4月 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／UbiSoft
發行公司／松崗電腦

- 機種：PII-333以上
- 記憶體：64MB
- 操作：滑鼠、鍵盤

類型　競速模擬



追求真實的貼圖技術及光影效果

賽車模擬遊戲成功與否，最重視的就是兩個元素－賽道與車輛的擬真性。「職業越野賽2001」堪稱有史以來最極致的越野賽車模擬遊戲，在車輛運動特性及物理反應的處理上都非常真實；每部賽車都由超過1600個多邊形組成，在賽道上，依據撞擊力道以及撞擊位置，相對應的車身各部位也會因而受創甚至脫落，而車輛運動特性也會受影響。

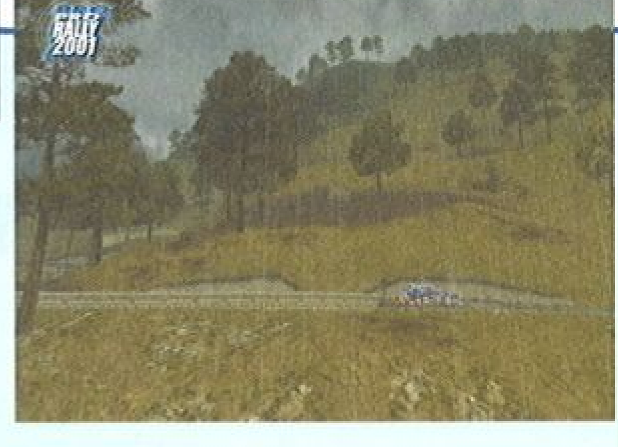
在貼圖技術上，「職業越野賽2001」在路面紋路、草地、樹木、天空等等都極用心製作，描繪出極為逼真而細緻的遊戲場景；所使用的即時顯影技術，讓遊戲中所有物體都能依光源所在，合理地投射出陰影位置（包含樹木、路標以及護欄等等）。這些陰影甚至還會倒映在車身上！另外多重攝影機角度的功能，能完整地重現玩家剛剛比賽中的精采表現。其中”導演(Director)”角度還能呈現出宛如電影般的流暢畫面。

可自由奔馳的各國跑道及名車



「職業越野賽2001」詳實且嚴謹地呈現出各國賽道的各種風貌，包含英國、芬蘭、瑞典、希臘、阿根廷、肯亞、紐西蘭等內建24條賽道，橫跨了全球12個國家；各跑道的真實路況及天候變化，例如積雪、暴雨、泥濘、碎石、潮濕或是乾燥路面等，再加上多重彎道設計，其惡劣的競賽環境逼玩家必須訓練出高超的駕駛技術潛能。

「職業越野賽2001」對於越野賽車模擬遊戲的要點－車輛，投下了龐大的人力與技術，以期呈現出完美的效果。由各車廠正式授權，15部真實越野賽車供玩家選擇，甚至連Peugeot車廠揚名立萬的99年WRC冠軍車－Peugeot 206 WRC也在候選之列喔！每部賽車都有其不同的操駕特性，連四個車輪可獨立設定，因此玩家可依據賽道需要，為四個車輪選擇不同的車胎；還有詳細的車輛調校設計，每部車可以調校的部位多達60個以上。



「職業越野賽2001」滿足了經典Rally賽車模擬遊戲的要求：細緻多樣化的賽道、逼真的車輛操控特性，挑戰極限的過程！還等甚麼？一起來享受與大自然挑戰的樂趣吧！







鬼妮」是款強調日式動畫風格的動作遊戲，女主角Konoko是一位幹練的TCTF成員，運用天賦的矯健身手打擊科技犯罪；遊戲過程中不時穿插的串場漫畫，其頗具動感的鮮明風格更是讓人感受到遊戲的幻想成份及樂趣。

預定 4月 發行

體驗 展示 桌布

國外發行／Bungie Software
國內發行／協和國際

機種：Pentium200
記憶體：32MB
操作：Mouse



類型 動作射擊

多樣且豐富的格鬥技絕對是「鬼妮」的重頭戲，玩家除了會在一開始的訓練關卡中學得基本的拳腳功夫外，往後還可以在與敵人的實戰中藉由已知的基本招式組合出新的戰鬥技能；不論是騰空翻轉、上勾拳、飛踢、側旋踢、或是搏手奪下敵人武器等，Konoko的帥氣表現就全靠玩家來發掘。

身手矯健的Konoko

不是撿到就能用的…

遊戲中Konoko可以持槍射擊敵人，但由於她一次只能攜帶一種武器，加上彈藥不是無限的，很多時候還是要將槍枝收在腰間，以真功夫來與敵人對決。

在每個關卡的開始Konoko都會佩帶TCTF組織中的基本型槍枝，隨著戰鬥的過程中，可以慢慢撿拾敵人或是戰敗隊友遺留的其它武器作為替換；而且各種型態的槍枝都有不同的特性，玩家可不是只要沿路找武力越來越強大的槍枝進行替換如此簡單而已，因為有些威力強大的武器是沒有辦法收起來的，反而會限制了Konoko的行動。





小心翼翼地進行蒐證的工作

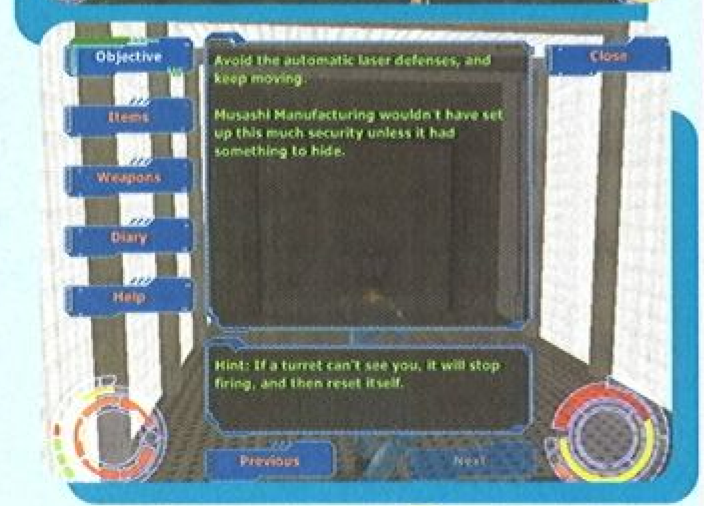
在遊戲的設定中，Konoko是一位反科技犯罪組織的幹員，很多時候Konoko的任務就是要單獨潛入敵方的陣營裡進行蒐證的工作，因此玩家的活動範圍幾乎都是在建築物裡探查，而此時潛行就會變成玩家經常使用到的一項重要技能，所以就連在訓練課程中，也是將潛行技巧列為您的第一項學習要目。



任務指引系統不用怕迷路喔！

遊戲很貼心地設計了一個任務指引系統（Objective Compass Training），在畫面的左下角有一個類似羅盤功能的環狀刻度，當玩家接獲任務目標時，環狀刻度中就會出現黃色弧形條棒，指示玩家目標物目前處在Konoko的哪個方位。如此一來，玩家便可以更有效率地完成遊戲中的任務，而不會因找不到出路而打斷遊戲的樂趣。

此外，由於遊戲是採自動儲存的功能，在遊戲的每個關卡裡，會依照劇情的進展一一指派不同的任務給玩家，而當玩家完成任務時遊戲就會自動進行儲存，每個關卡中都還會有幾個儲存點，玩家不必擔心要是主角死了還得從頭進行該關卡，而另一方面也可以在不被打斷遊戲節奏的狀態下順暢地享受與敵人廝殺的樂趣！



時空戰士 MOBIUSLINK

在西元2039年，亦即銀河標準曆00000年，人類在木星軌道上進行劃時代的時空跳躍一當超高速即時實驗艦被高位次元空間所特有的淡色光芒所覆蓋時，不僅奠定了人類往太空發展的新里程碑，同時也是往後銀河勢力的發展起始點。但是人類好戰的天性，也隨著發展的規模而逐漸萌芽壯大……

預定 3月 發行

體驗 展示 桌布

國外發行：I.MAGIC
國內發行：協和國際
機種：PII-233
記憶體：64MB
操作：M

類型 即時戰略

以銀河為背景的戰略遊戲

在『時空戰士』中，玩家將扮演帝國或聯邦兩個陣營之一的指揮官，率領旗下的軍隊進行上級所指派的戰鬥任務。遊戲中大多數的任務，都是要求玩家佔領某些惑星據點，或是使敵人的艦隊失去戰鬥能力。



可選擇帝國或聯邦陣營進行戰鬥



選擇已完成編制之旗艦

由於遊戲的獨特戰略補給觀念，將部隊之資源補給簡化為「能源」，而艦隊的所有行動皆會消費能源值；由於能源值僅能在惑星生產，再以輸送艦或藉著「能源連結」的能源自動補給系統，輸送至最前線供前線部隊作戰，所以佔領惑星據點就是確保戰力的最佳方法；因補給的重要性使然，破壞敵方的能源補給據點也是相當有用的戰略。



各種具有不同功能之航艦、驅逐艦、高速軍艦、場地設置艦等

保護據點亦是相當重要的戰略安排

除了敵人之外的潛在危險

在遊戲中，地圖上的要塞或惑星稱之為據點，一開始許多據點並不一定在我方掌控之下，而為了戰略利益，玩家必須搶在敵人之前拿下這些據點；由於能源的生產僅能在惑星進行，亦可以進行駐軍以確保該據點，因此據點的攻防就成了遊戲中相當重要的一環。



宇宙中有各式各樣具有不同資源的星球，它們將會是兩軍相爭的重要補給據點

除了這些據點之外，星際間也四處存在著黑洞、星雲、恆星等大型天體，這些天體都所引起的巨大電磁場、重力場都會對艦船造成傷害；像電磁場會會使一定距離之內艦隊受到相當的損傷，而黑洞的強大重力會使艦船無法前進，所以玩家在部隊行進時，必須注意這些潛在的威脅。

就日系遊戲來說，圖形之精美是最另令人稱道的一點；各個畫工精細的漂亮美眉再配上極具未來科幻視覺的介面，再加上氣勢磅礡的音樂，使得這款即時戰略遊戲能夠呈現出其豐富的內涵，是款值得玩家注意的遊戲。



選擇合適的艦隊指揮官。根據各人之數值，對艦隊之表現將有重大的影響



艦隊陣形的安排。若是有任何一艘軍艦損壞、脫隊，將使其他的軍艦成為獨立艦

.ZERO. 零號特警

~ 하늘의 원 ~



「零號特警」是一款以韓國暢銷小說為背景的新型態遊戲，結合了戀愛模擬及角色扮演的成份。故事情節橫跨古代，現代及未來，描述可歌可泣的愛情故事，與生死輪迴。故事共分為三大章節，每位出場角色都有著前世今生、錯綜複雜的愛恨情仇，其小說已出版了兩本，正連載發行中，並在韓國當地也出版了漫畫集和寫真集，可見受歡迎之一般。遊戲中的情節起伏之大，足以讓玩家情緒隨之變化，浸淫喜怒哀樂之中。

預定 **4月** 發行　體驗　展示　桌布

發行公司：Sofnet
代理公司：會宇多媒體

▶ 配備：PII-233
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：滑鼠、鍵盤





穿越古今的三種時空背景

遊戲中的戰鬥以回合制方式進行，玩家可能在路上隨時會遇到狀況發生，各種事件層出不窮，這些都是為了磨練玩家們今生的心志，以還前世的恩恩怨怨！戰鬥畫面是以卡通動畫方式呈現，玩家將為不同的回合制戰鬥畫面而驚奇不已；到了未來，甚至玩家會成為機器人迎戰！當然要玩到未來時代，必須多花些功夫培養自己的經驗值和戰鬥力。事件中的動畫數量非常多，就如同在韓國的卡通般備受矚目哦！









性格分明的登場角色

遊戲中的相關人物出場時，都會有屬於其獨特個性的音樂風格呈現，像是主角劉氣暗戀的對象－柳異利，是一個溫柔善良婉約的女孩子，她的出場音樂就像細水一般的溫柔；若是劉氣的妹妹劉永施出場，出現的音樂就會是輕快活潑，這樣玩家就不難了解她的個性了吧？音樂曲目為整個遊戲的進行過程，搭配了很切實的情境，有哀傷的、悠揚的、緊張的、愉快的，各種不同的曲目為進行遊戲時帶來更恰當的感覺！



不同於一般的戀愛養成或是角色扮演遊戲，融合了纏綿悱惻以及神秘探索的劇情，讓「零號特警」更具冒險的成分。超過300個以上的各種事件，不同的決定，將會讓同樣的場所和同樣的角色，產生不同的際遇，這樣的安排能不能成功地讓主角提早解開前世今生的謎題？母親被暗殺的命運到底有什麼秘密？都是挑戰玩家的智慧哦！

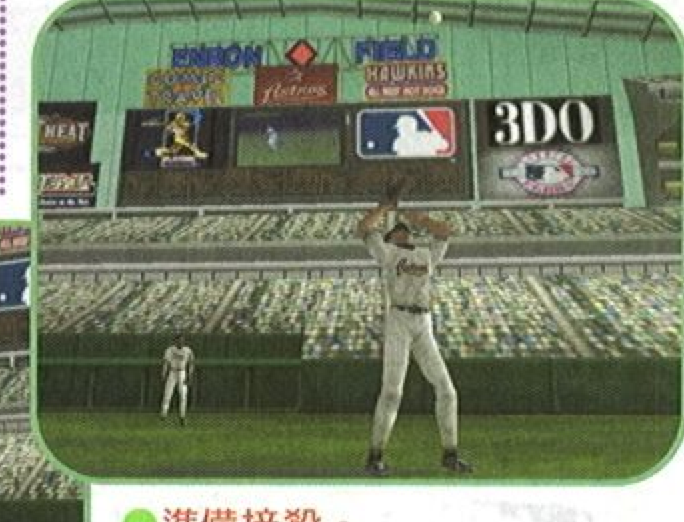


燃燒的野球之大聯盟2002

High Heat Major League Baseball 2002

超過三百個新球員動畫

喜歡玩棒球遊戲的老玩家們，還記得燃燒的野球系列吧！這款享有極高評價的棒球遊戲，擁有不少遊戲界的「球迷」。據了解，在最新系列作品燃燒的野球之大聯盟2002 (High Heat Major League Baseball 2002，暫譯) 畫面中，球員的模型經過大幅改良，使用的多邊形數目增加了兩倍，因此球員的外形看起來更栩栩如生；更重要的是，3DO在遊戲中加入了超過300個新球員動畫，球員的動作會更加順暢，而某些動作的設計也十分符合真實的情況，例如一壘手在滾地球漏接後，會在地面上引起塵煙，或者三壘手的教練會示意跑壘員滑壘，某些特定的打擊或投球暗號的動畫也會出現在某些特定球員身上。



●準備接殺。

●球員的模型比前作細緻許多。

預定 今年 發行

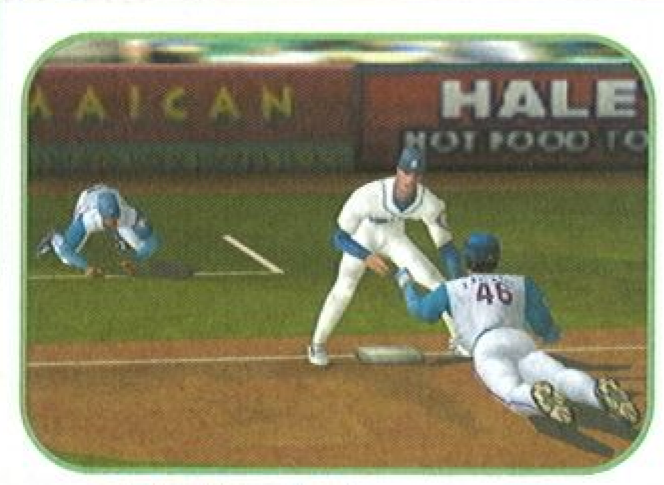
體驗 展示 桌布

發行公司：3DO
代理公司：未定

類型 運動

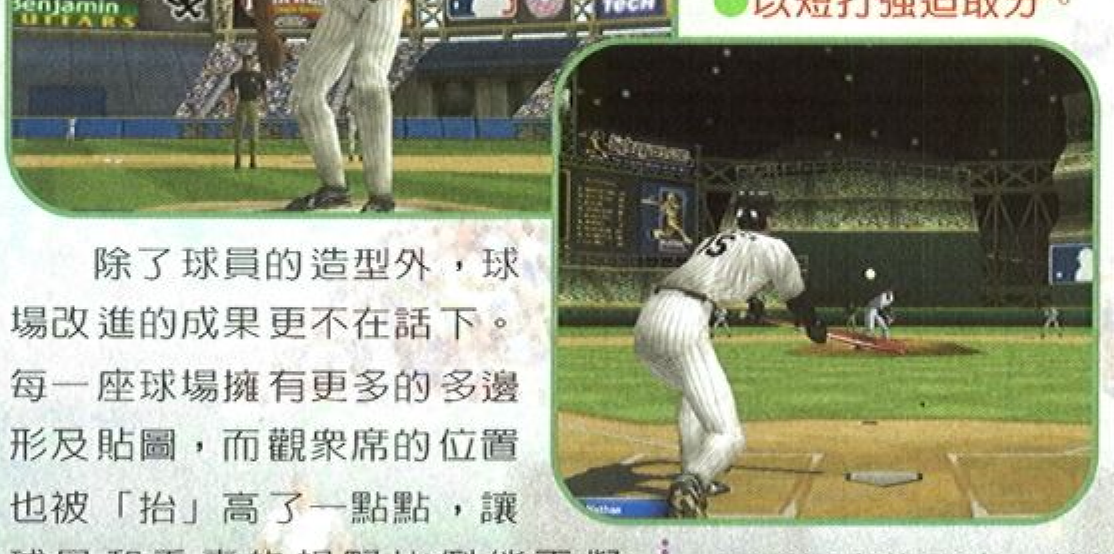


▶ 配　備：未定
▶ 記 憶 體：未定
▶ 操　作：鍵盤.滑鼠



●滑壘能否成功?

擁有更多多邊形的球場



●準備投球。

●以短打強迫取分。

除了球員的造型外，球場改進的成果更不在話下。每一座球場擁有更多的多邊形及貼圖，而觀眾席的位置也被「抬」高了一點點，讓球員和看臺的視野比例能更擬真；此外，更佳的陰影技術（立體圖像光影）也讓球場看起來更真實。

為了增加比賽氣氛，設計師在音效上也下了很大的工夫，特地請來佛羅里達馬林魚隊的Dave O' Brien和奧克蘭的Ray Fosse，取代在系列遊戲中為巨人隊擔綱多次播報員的Ted Robinson。這兩位名人將為遊戲的音效添油加料，讓遊戲更精彩刺激。其它的音效改進還包括球員的特殊呼喊聲、球場的整體音量、噓聲、以及特定球場的特有聲音，例如噴射機飛Shea、Qualcomm上的砲聲，以及Pro Player上的號笛聲。

此外，物理模型加入空氣撞擊的考量，因此球被擊出後，在空氣撞擊的效果下最後會更明顯地呈曲線落地，而揮棒的力道模型及防守員系統也經過改進；以防守員系統為例，玩家按下傳球按鈕後，外野會運行接殺，如果防守員離開位置，球會飛過其目的地。



● 球員跑壘的英姿。



● 打擊出去!!



● 投手與打擊的精彩對決。

Hostile Waters: Antaeus Rising



潛艦出擊(Hostile Waters: Antaeus Rising，暫譯)是一套結合動作遊戲成份的即時戰略遊戲，玩家須在3D第三人稱視角下進行任務。遊戲故事發生在公元2032年，一個名為舊世界黨(Old World Cabal暫譯)的組織，從太平洋上二十個人造島嶼基地上發動戰爭，試圖以武力征服世界，和平因此遭受威脅。現在唯一能阻止他們的，便是沈潛在太平洋海底的戰艦。

為了打擊該組織，航空母艦安塔厄斯號再度浮出海面並回到戰場，以微科技(nanotechnology)製造新單位，一路過關斬將，最後突破人造島的防線，並摧毀敵人的指揮基地而拯球世界。

預定 第二季 發行 體驗 展示 桌布

發行公司：Interplay
代理公司：英特衛
配備：未定
記憶體：未定
操作：滑鼠、鍵盤
類型：動作即時戰略

爆炸的畫面十分真實。

用微科技製造單位



空中激戰。

微科技能建造的軍事單位包括攻擊坦克、資源回收車、攻擊直升機、水翼船以及其它水上船隻。戰場將在各島嶼間接續進行，而每場戰役都有不同的遊戲目標。玩家在遊戲一開始時，只有少數的裝備，但隨著您擊敗堅強的敵人，可製造利用的單位就越多；每個單位只能配備一種武器和不同的護甲及裝備，但某些先進的單位可以配備兩種以上的武器。在遊戲中，玩家必須進行搜集單位殘骸的資源回收工作，並帶回安塔厄斯號轉化為能源之後，將可製造任何可以達成遊戲目標的單位。

直升機主導的攻擊行動。

遊戲的光影效果不凡。





黎明的曙光乍現，卻是流血的開始。

征服二十一項任務

擔任安塔厄斯號指揮的玩家，必須決定如何展開反擊，在令人眼花瞭亂的光影、撼動人心的音效下，完成遊戲中的二十一項任務。和其它動作即時戰略遊戲最不同的地方，就是設計師還賦予單位「人格」(personalities)，讓遊戲的戰鬥有更多的變化。在遊戲裡，於戰爭中死亡的士兵的人格可以被嵌入稱作靈魂捕捉器(Soulcatcher)的AI晶片，再藉由該晶片操縱或駕駛安塔厄斯號所製造出的新單位！



好速之徒 IHRA MOTORSPORTS



預定 3月發行　體驗 展示 桌布

國外發行：Bethesda
國內代理：英特衛多媒體聯合國
▶ 配備：Pentium II 300
▶ 記憶體：64MB RAM
▶ 操作：滑鼠、鍵盤
類型：運動

四輪的車能跑到多快？為了找出這個極限，在二次世界大戰後，美國有一群速度狂開始在加州的乾枯河床上以改裝車競速，想藉此找出汽車的極速，這就是『高速改裝車大賽』的由來；經過數十年的演變，比賽的規模愈來愈大，甚至連加拿大及歐洲的許多車狂也都跑來參賽。玩家們也許在電視上有看過，就是那種短距離直線加速賽，通過終點後車尾則會自動彈出減速傘。



直到今日，這些追求極速的參賽者共成立了三個賽車組織，其中最具規模的是國際改裝車賽車協會（International Hot Rod Association，以下簡稱IHRA），而『好速之徒』（IHRA MotorSports）則是IHRA全力授權之遊戲。

極速530公里 震撼人心的超強馬力

改裝車界最盛大的的活動之一，便是IHRA每年舉辦的比賽，世界各地都有車迷不遠千里而來，而參賽者更是多不勝數，最主要的原因，就是在比賽中奪冠者可得到200萬美金以上的超級大獎！爭奪冠軍的參賽者們，在比賽中使用的車輛都是改造再改造，可說是全世界馬力最大、速度最快且造型千奇百怪的地面交通工具。它們可以用高達330英哩（約時數530公里）的超驚人速度，在4.5秒內就輕鬆跑完1/4英哩（約400公尺）的路程喔！





50款名車 70種改裝組件 讓您永遠改不完！

而『好速之徒』擁有IHRA國際改裝車賽車協會的官方授權，當然遊戲內涵的精彩程度也是不在話下。在遊戲中玩家將可以駕馭超過50款歷年來奪冠的名車，如「Top Fuel」、「Pro Stock」、和「Funny Car」、「Undertaker」等等。此外，遊戲的自由度高得驚人，玩家們可以隨意組裝車上70個部位的零件，從車子的懸吊系統、變速箱、鼓風機、到燃油噴嘴都可以加以更換；還能因應比賽場地的不同及天候的變化來微調如齒輪比、風阻係數、輪胎種類等。這一切都是為了要讓愛車能發揮最大馬力，在400公尺的賽道上以千分之一秒痛宰其它車手！



模擬美國IHRA所有賽程 具多人連線功能

在好速之徒中，玩家能選擇進行練習賽、計時賽及挑戰賽。其中挑戰賽是模擬美國IHRA的所有賽程，玩家可在IHRA認可的10個官方車道進行比賽，包括了密西根州的Motorplex和紐約州的International Raceway Park等等。比賽除了一般的1/4英哩賽道，還有18哩的長賽道（約29公里）。『好速之徒』同時也有多人連線模式，玩家可以連上網路和世界各地愛好改裝車的玩家來飆一場，看看誰才是真正的速度之王。

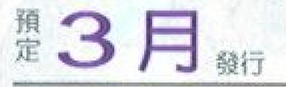


Entrapped By The Queen

VITAL DEVICE 危星任務

「Yes,sir！」、「Affirmative！」伴隨著機器運轉的聲音，蛋白質採集器正努力的採集蛋白質資源送至基地；為著拯救一個身繫地球存亡的博士，一群人類自願軍藉著粒子縮小器的幫助進入博士體內，以清除覬覦著人類豐富資源而入侵維金博士的外星生物（病毒？）…

預定 3月 發行



設計公司：N.O.G.
代理公司：昱光



配備：PII-200
記憶體：32MB
操作：M、K



以人體為戰場的即時戰略遊戲

「危星任務」以人類Zylen軍和外星生物Abelisys兩個種族戰爭為主軸，各種族必須在博士體內爭奪蛋白質以製造更多建築物和武器。人類組成的Zylen軍以強大的科學技術為後盾，一般部隊的攻擊力較強，但相對地發展過程也較複雜；外星人Abelisys的部隊種類則較多，雖然防禦力較弱，但發展過程卻簡單得多。如何善用兩個種族的優缺點來擬定作戰策略，將是您克敵致勝的重要關鍵。



遊戲分為單人任務模式和多人連線模式，在單人任務模式時，您可以扮演企圖佔領地球的外星人Abelisys，亦可扮演肩負拯救地球重任的Zylen軍。每個關卡都有交付的任務要執行，其中有些關卡還有時間上的限制，若未能即時達成任務，嘿嘿！雖不致因作戰失敗而被槍斃，但只好請你再接再厲囉！除了完成任務外，遊戲角色們之間的愛恨情仇，交織出一段段高潮起伏的劇情，讓你在玩單人模式時大呼過癮。



簡易上手的操作模式



在操作性方面，只要一支滑鼠就可以讓你主導整個遊戲，另外快速鍵的設立，讓你可以更輕易地編隊、集結、攻擊、防禦。遊戲中完全沒有圈選我軍數量的限制，所以玩家可以立刻點選大軍進攻，免除以往必須重複點選的困擾。每個關卡都有大小兩張地圖搭配，只要在大地圖編隊，再用滑鼠點選小地圖上的地點，部隊就會開拔到那裡囉！值得一提的，就是「危星任務」的人工智慧很高，會針對人類玩家擬定的各種戰略加以反制，所以可不要被電腦欺負囉！





「危星任務」支援IPX、TCP/IP、數據機、序列式連線，所以你可以透過上述連線和其他玩家對戰。每個玩家都可以自由選擇種族和隊伍進行廝殺，最多可同時支援八人連線對戰。想知道在充滿強酸的胃中作戰是何種情況嗎？來試看看危星任務吧！

非常銷售

資料來源：參與經銷商
統計日期：02月1日～02月28日

1 軒轅劍參外傳～天之痕

↑ ●上回2
●大宇資訊
●角色扮演
票數 3928



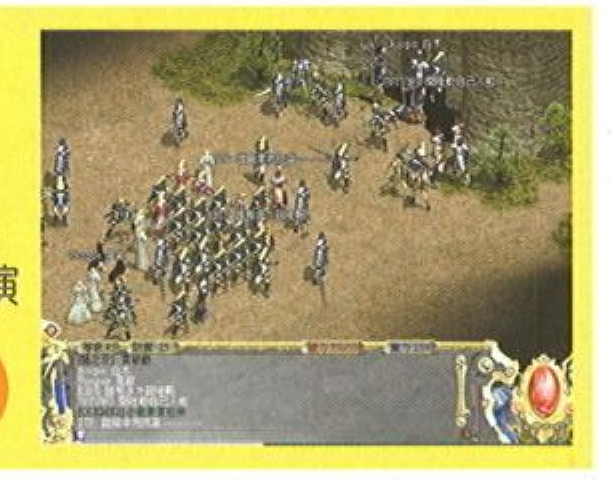
2 仙狐奇緣

↓ ●上回1
●智冠科技
●角色扮演
票數 3812



3 天堂

↑ ●上回5
●遊戲橘子
●線上角色扮演
票數 3659



排名	變動	遊戲	廠商	類型	票數
4	↓ 上回3	三國霸業	詮積資訊	即時角色戰略	3219
5	新登場	戰慄時空～絕對武力	松崗電腦	動作射擊	3016
6	↓ 上回4	新神鵰俠侶	昱泉國際	角色扮演	2857
7	↑ 上回16	大蕃薯車拼卡	鉅崴科技	線上益智遊戲	2782
8	↑ 上回13	網路三國	中華網絡	線上角色扮演	2714
9	上回9	新絕代雙驕貳	宇峻科技	角色扮演	2492
10	↓ 上回6	新倚天屠龍記	智冠科技	角色扮演	2381
11	再入榜	石器時代	華義國際	線上角色扮演	2217
12	↓ 上回7	夢幻麻將館2～麻將世家	伊思麗	益智	2205
13	新登場	軒轅伏魔錄	大宇資訊	策略	2184
14	↓ 上回8	便利商店2	遊戲橘子	模擬	2146
15	新登場	GoGo美食王	奧汀科技	模擬	2117
16	↓ 上回12	世紀帝國2征服者入侵	台灣微軟	即時戰略	1821
17	新登場	烽火英雄	聖教士	策略	1804
18	新登場	遠征奧德賽2	台灣TGL	角色扮演	1796
19	↓ 上回18	勇者泡泡龍3	龍愛科技	動作	1743
20	新登場	搖擺嘉年華	正先實業	益智	1284

特別感謝本月參與銷售排行的全省37家經銷商

北區：

經銷商	電話
基督山	TEL：(02) 2686-3646
銀色星球	TEL：(02) 2930-7154
世新唱片	TEL：(02) 2954-8384
新宏榮資訊	TEL：(02) 2389-4936
有樂GAME館	TEL：(02) 2388-6905
書耕圖書電腦	TEL：(03) 522-5792
振森文化	TEL：(03) 932-1000
古今集成	TEL：(035) 218-272

宇宙電腦、東湖書局、遊戲王、幸福城。

中區：

經銷商	電話
東興電腦	TEL：(037) 337-865
益崧資訊	TEL：(047) 277-115
駿業科技	TEL：(048) 754-362
明樣國際	TEL：(04) 2291-1100
詠銘電腦	TEL：(04) 2623-5298
廣訊書局	TEL：(04) 2528-5196
山民書局	TEL：(04) 2524-4752
易泰電腦	TEL：(04) 2836-7484
遠太電腦	TEL：(04) 2222-0050
群欣電腦	TEL：(04) 2776-0799
有樂GAME館	TEL：(04) 2329-5076
順發3C量販	TEL：(04) 2226-9696
101電腦圖書	TEL：(04) 2520-8961
龍軒電腦書局	TEL：(04) 2201-6622
飛碟流行玩具城	TEL：(04) 2686-5869
新世紀文化廣場	TEL：(05) 532-6207

南區：

經銷商	電話
明樣國際	TEL：(05) 234-6666
融伸科技	TEL：(06) 226-0566
北興電腦	TEL：(06) 635-2025
城市漫畫	TEL：(07) 710-3466
光南	TEL：(07) 338-0166
光南(屏東店)	TEL：(08) 732-3266
光統(屏東店)	TEL：(08) 722-7108

光南(台南店)、速易電腦。

回函中獎名單

姓名	地區
邱郁雯	屏東市
陳東裕	南投縣
朱絧煥	嘉義縣
林易承	台北縣
潘宗銘	新竹市
林宗毅	台中縣
羅尹駿	彰化市
謝發昱	台北縣
盧俋先	彰化縣
蔡鎮宇	台北縣
吳億修	高雄縣
詹鈺禾	台北縣
陳汝森	台中縣
藍天俞	台中縣
李圜明	基隆市
鄧博友	嘉義市
周智龍	桃園縣
林敬誠	台中縣
鄭新寶	雲林縣
林良儒	台南縣

以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於3月25號以掛號寄出。

非常爬行榜 Top10

非常駭客讀者票選

統計日期：軟體世界第143期選票
統計日期：2月25日～03月15日

1 軒轅劍參外傳～天之痕

●大宇資訊
●上回1 ●角色扮演
票數 395

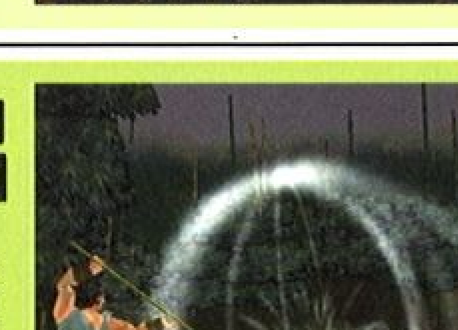


2 紅色警戒2

●美商藝電
●上回2 ●即時戰略
票數 142

3 新神鵰俠侶

●昱泉國際
↑ ●上回4 ●角色扮演
票數 118





4 ↑ 墮落天使

●上回6 ●奧汀科技 ●角色扮演
票數 115

5 ↑ 暗黑破壞神2

●上回7 ●松崗電腦 ●動作角色扮演
票數 101

6 ↓ 新倚天屠龍記

●上回3 ●智冠科技 ●角色扮演
票數 87

7 ↑ 仙狐奇緣

●上回9 ●智冠科技 ●角色扮演
票數 73

8 天堂

●再入榜 ●遊戲橘子 ●線上角色扮演
票數 55

9 ↓ 三國志7

●上回5 ●台灣光榮 ●策略
票數 52

10 新登場 活祭

●新登場 ●英特衛 ●即時戰略
票數 37

遊戲家族 脫線排行榜

本資料由〝遊戲家族網站〞提供
WWW.gamefamily.com

1 明星三缺一

脫線指數：★★★★★

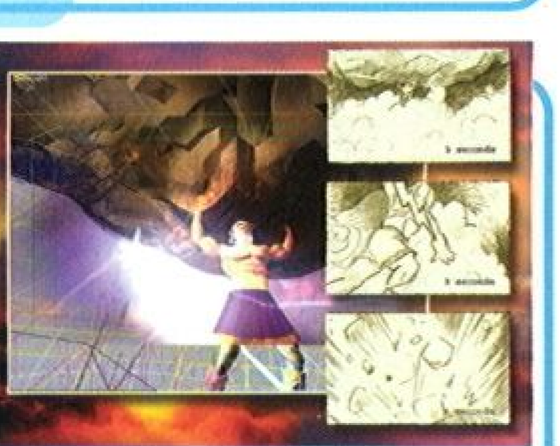


進榜原因：

為什麼我說楊思敏在我家和我一起〝自摸〞，都沒有人相信？

2 宙斯

脫線指數：★★★★

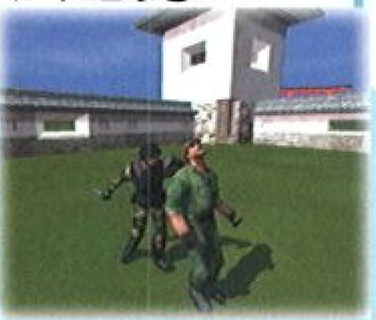


進榜原因：

那些希臘眾神真難伺候有時又情緒化，還是台灣神明好，早晚三柱香萬事ok！

3 三角洲部隊3–大地勇士

脫線指數：★★★☆

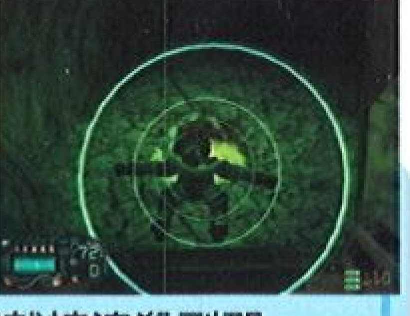


進榜原因：

我才打到手掌而已哩～快起來別裝死，這樣是領不到車馬費的！

4 戰慄殺手

脫線指數：★★★



進榜原因：

主角是今年犯太歲喔？怎麼跑到那就被追殺到那…

5 戰國策2

脫線指數：★★



進榜原因：

遊戲中指揮的部隊小得令人懷疑那是一支軍隊還是風吹沙…

GO!GO!美食王

■設計公司／奧汀科技
■發行公司／遊戲橘子

●益智／Pentium-200／32MB／399元

在『GO!GO!美食王』中，不只讓你認識各國的美味料理，更可以知道這些好吃的料理要去那裡才能吃得到。不但是增加您的美食常識，更能挑起你對吃的樂趣。遊戲中的大地圖是以台北市為範圍，有48家實際營業的美食名店及96家化身可愛小房子，等著您來經營這些策略結盟的虛擬餐廳。

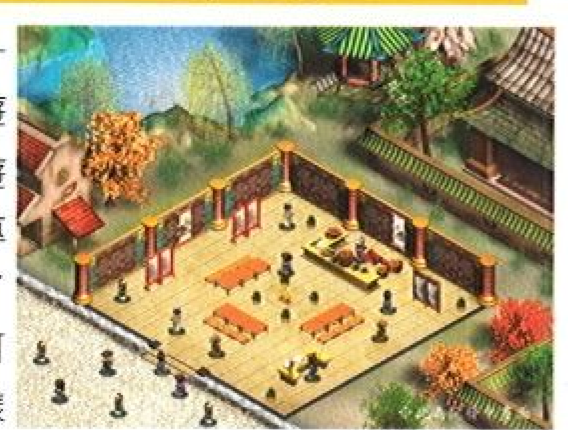


中華一番客棧 II

■設計公司／飛玩資訊
■發行公司／華義國際

●策略模擬／PentiumII-300／64MB RAM／299元

中華一番客棧 II 是一款經營模擬類的遊戲，玩家可在虛擬的遊戲空間裡，經營一家專屬於自己的客棧，除了可聘用員工之外，也可以為客棧添購各式各樣的飾品擺飾，讓客棧變得更加氣派、豪華。遊戲中還準備了許多比賽讓玩家挑戰，像廚師和廚師之間的廚藝競賽，或者是客棧和客棧之間的生意競賽等，這些挑戰使得遊戲過程相當刺激，挑戰性十足！

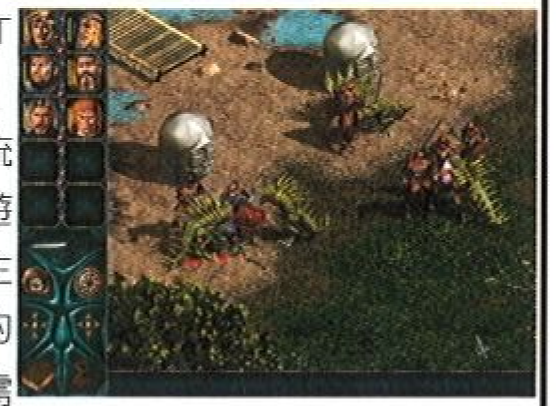


北方傳紀(Koung)

■設計公司／1C
■國內發行／皇統光碟

●角色扮演／Pentium-166／32MB／980元

北方傳紀改編自小說「列國志」，是個大型的RPG遊戲，並且帶有最流行的即時戰略遊戲風味。遊戲中雖然是以角色扮演為主要架構，但擁有許多常見的即時戰略成分，有時玩家需要解決敵對團體之間的紛爭，有時則要利用戰略打倒比自己更強的敵人。當然遊戲也提供了許多不同的方案，玩家可自由在戰鬥或和平間找出最喜歡的方式。



地獄男孩(Hellboy)

■國外發行／Cryo
■國內發行／英特衛

●動作／Pentium-233／32MB／980元

這是一款由法國遊戲製作公司Cryo Interactive改編自同名漫畫的動作冒險遊戲。這部在美國相當受到歡迎的漫畫系列作品，被譯成法文之後，在法國又掀起一陣熱潮。遊戲的設定相當忠實於原作者筆下的世界，玩者將在其中化身為一身腥紅的主人翁Hellboy，對抗意圖染指世界的邪惡力量。



靈異邪咒(Clive Barker's Undying)

■國外發行／EA
■國內發行／美商藝電

●動作射擊／Pentium II 400／64MB／980元

這是一款引領玩家進入一個超自然的神秘世界，親自體會那深入潛意識的恐怖的動作射擊遊戲。遊戲中玩家必須藉由時空的穿梭，進入幾百年之前的過去，並造訪各種秘境，包含鬧鬼大宅、被摧毀的修道院、巨石陣、詛咒都市、海盜灣等等十個區域。玩者必須通過重重難關並殺出一條血路，以消滅由地獄甦醒的邪惡魔物。

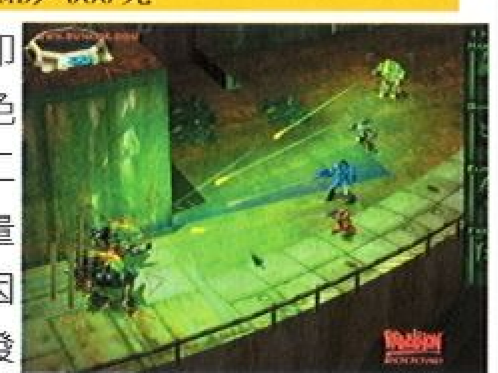


鋼鐵戰場(Gunlok)

■設計公司／Rebellion
■國內發行／華義國際

●即時戰略／Pentium-266／64MB／980元

鋼鐵戰場是一款融合了即時戰略和角色扮演特色的遊戲。遊戲背景發生在二十一世紀末，由於人類大量的製造有意識的機器人，因而引起機器人的反叛，並發生一場黑暗的戰爭。遊戲中玩家將扮演人類的英雄，在充滿未來風格的十五個關卡中，對抗這些狂暴的機器人。如何發揮人類的特長，以最聰明的戰術來打倒敵人，則是這款遊戲最有趣的地方。



學生騎士團

■製作公司／光譜資訊
■發行公司／光譜資訊

●策略／Pentium-133／32MB／599元

「學生騎士團」是一款結合了養成及策略的戰略遊戲，玩家必須藉由上課、研究魔法、實地作戰、任務探索等方式，來培養一群毫無實戰經驗的寶貝學生。這群學生無意中錯開了蓋茲軍團的反叛活動，更無意中成了解救國王及禁衛軍的唯一希望，他們到底能不能脫胎換骨成為真正的戰士，打倒邪惡的蓋茲軍團呢？這就要看玩家的智慧了！



遠征奧德賽 II～永恆的小夜曲～

■設計公司／日本TGL
■發行公司／台灣TGL

●角色扮演／Pentium-200／32MB／599元

故事舞台為前作8年後的世界，德爾特利亞大陸面臨新的危機，隨即捲起了革命的暴風。二代的遊戲中在系統配置方面，導入了創新的團隊即時攻擊模式。所謂團隊即時攻擊，就是在攻擊時一旦為角色們設定好攻擊方式並一聲令下，所有團隊成員會同時飛也似地衝向敵人陣中，同時展開進攻。這種戰鬥方式不但節省時間，更能讓玩家得到廝殺敵人的快感。



美少女聖紀

■設計公司／ANIME INTERNATION COMPANY
■發行公司／華義國際

●戰略冒險／Pentium166／48MB／600元



這款遊戲是一個可以讓你在大型機械人裡面和外星侵略者作戰的遊戲。在這款遊戲裡頭，你只有一個選擇，那就是"打吧"！遊戲裡面滿滿的日式大型機械人、超級多的可愛美少女，以及豐富的幻想空間，都會讓你感到難以招架。遊戲中不管是人物還是機械人，抑或是背景的整體造型，都充滿了明亮鮮豔的風格，絕對讓你感到驚豔。

鬥神物語

■設計公司／風中微粒
■發行公司／智冠科技

●角色扮演／Pentium-233／64MB／599元



『鬥神物語』整體風格走向就如傳統的日式RPG，場景畫面可愛而亮麗，十分具有幻想遊戲的氣氛。遊戲中的四個主要角色，各有其職業及專屬武器，人物圖案還會隨所執武器而有所不同。雖說人物的樣子是以小小的SD造型呈現，但是無論是平常移動，或是戰鬥時使用魔法或持武器攻擊敵人，均能夠將每個人物所要表現的動作微妙地表達出來。

烽火英雄

■設計公司／聖教士
■發行公司／聖教士

●策略／Pentium-200／32MB／599元



烽火英雄是一套創新的半即時RSLG遊戲。在遊戲中，玩家將可同時帶領多個不同角色，使出超越所有SLG型態遊戲的戰鬥動作及魔法特效，完美呈現在劍與魔法的世界裡，該有的刺激性與震撼感。數百招不同方式與效果的攻擊動作，百餘種不同的魔法特效，絕對讓玩家感受到壯麗、耐玩又有趣的遊戲世界～。

惡魔島(Evil Island)

■設計公司／Russian
■國內發行／華義國際

●角色扮演／Pentium-233／64MB／980元



這是一款全3D的角色扮演遊戲，遊戲中增加了很多前所未有的新功能，第一是聽聲辨位，遊戲中玩家可以根據音效卡中的聲音，判斷敵人的遠近。第二是足跡功能，在雪地地形與沙地上，往往在遊戲進行中可以發現足跡，從足跡中就可以判別這是人或獸走過的痕跡，可以讓玩家巧妙的避開敵人，或是跟蹤尋覓到敵人的藏身處。而且遊戲中有的關卡是真的需要運用這些功能才能過關喔！

網球菁英賽(Open Tennis)

■國外發行／Cryo
■國內發行／松崗電腦

●運動／Pentium II 233／32MB／599元



「網球菁英賽」就是一套以四大公開賽為主的網球遊戲，遊戲中的操作介面十分容易上手，玩家不必擔心太過複雜的操作方式，利用鍵盤就可以輕鬆擊球。多重視角的設計，可以從五種不同的角度觀察，如果球員發出了一記高達200公里的「愛司」球，或是一個精采的上網截球，電視攝影視角將逼真重現每一個絕妙好球。

裝甲騎兵(Sudden Strike)

■設計公司／CDV
■發行公司／大宇資訊

●即時戰略／Pentium 200／32MB／990元



裝甲騎兵是以二次世界大戰為背景的即時戰略遊戲。二次大戰是戰爭迷永遠的最愛：國際間複雜的衝突、介於古典與現代之間的兵器，共同塑造出一場空前絕後的雄壯史詩。在裝甲騎兵中，設計了具有豐富故事性的連續戰役，玩家可以選擇扮演德軍、俄軍、美軍，完成一場又一場的艱難任務。每次任務都會依玩家的表現計分，並且直接影響後面的任務進行。

搶救豬頭大作戰

■設計公司／宏碁戲谷
■發行公司／元碁

●益智／Pentium-233／32MB／295元



「小熊維尼的家鄉是？」「台北市最長的馬路是？」永遠不褪流行的益智問答將在「搶救豬頭大作戰」遊戲中挑戰玩家的機智和反應。「搶救豬頭大作戰」除了具有故事劇情的單機版益智過關遊戲外，也同步推出網路版，透過網路多人連線的遊戲功能，玩家可與來自世界各地的網友一起搶答，就像電視金頭腦一樣刺激有趣，答題分秒必爭。

圓桌武士(Arthur's Knights)

■國外發行／Cryo-Interactive
■國內發行／松崗電腦

●冒險／PentiumII-300／64MB／1080元



「圓桌武士」是套以中古歐洲騎士傳奇為背景的冒險遊戲。藉由史詩、民間故事所流傳下來的騎士傳奇，直到現在的今天仍舊是廣受歡迎，而其中又以「圓桌武士」最為人知。即使不知什麼是圓桌武士的讀者，至少也聽過亞瑟王和石中劍、關於聖杯的種種傳說。「圓桌武士」以說故事的方式，將中古騎士的愛恨情仇，呈現在所有玩家的眼前，使得那關於紅龍騎士的過去，彷彿歷歷在目。


統一模式+傳記模式
兩種樂趣 一次收集
結合RPG與即時戰略之頂級佳作
諸多著名武將雲集一堂
戰場磅礡浩瀚盡情徜徉
豐富地形建築精緻絕倫
武將絕技創造無限可能
三國霸業
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.商業.tw
詮積資訊有限公司
Change Entertainment Co., Ltd.





蜀山法寶眞不少　只是實在不好找

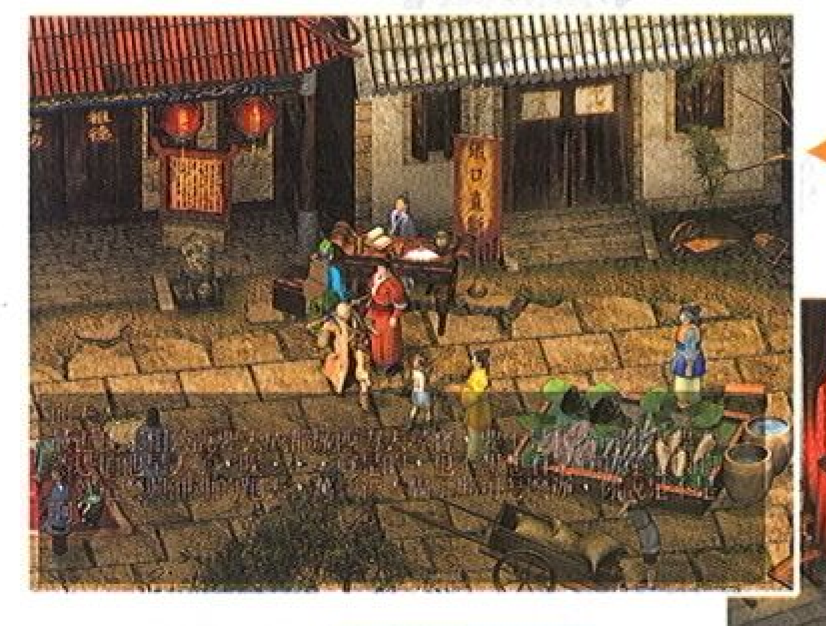
刀槍劍盾加符咒　受用無窮眞奇妙

『新蜀山劍俠傳』最大的樂趣之一就是收集法寶了，法寶要怎麼找呢？就讓金蟬及朱文來告訴你吧．．．．



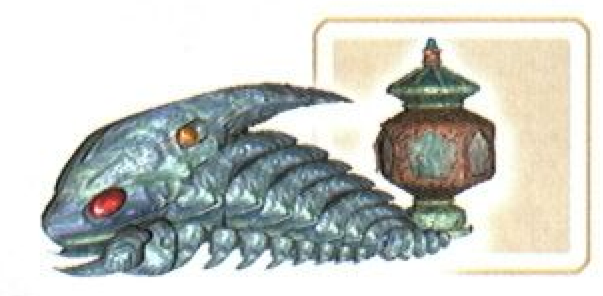
方法一

在遊戲裡會出現許多的城鎮，必須到城鎮裡去打探消息，村民就會告訴你哪裡會有法寶將近出土哦！

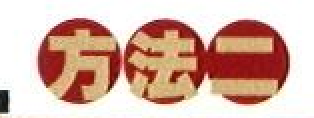


記得要常到鎮上打聽法寶情報，否則可是會錯失許多法寶哦！



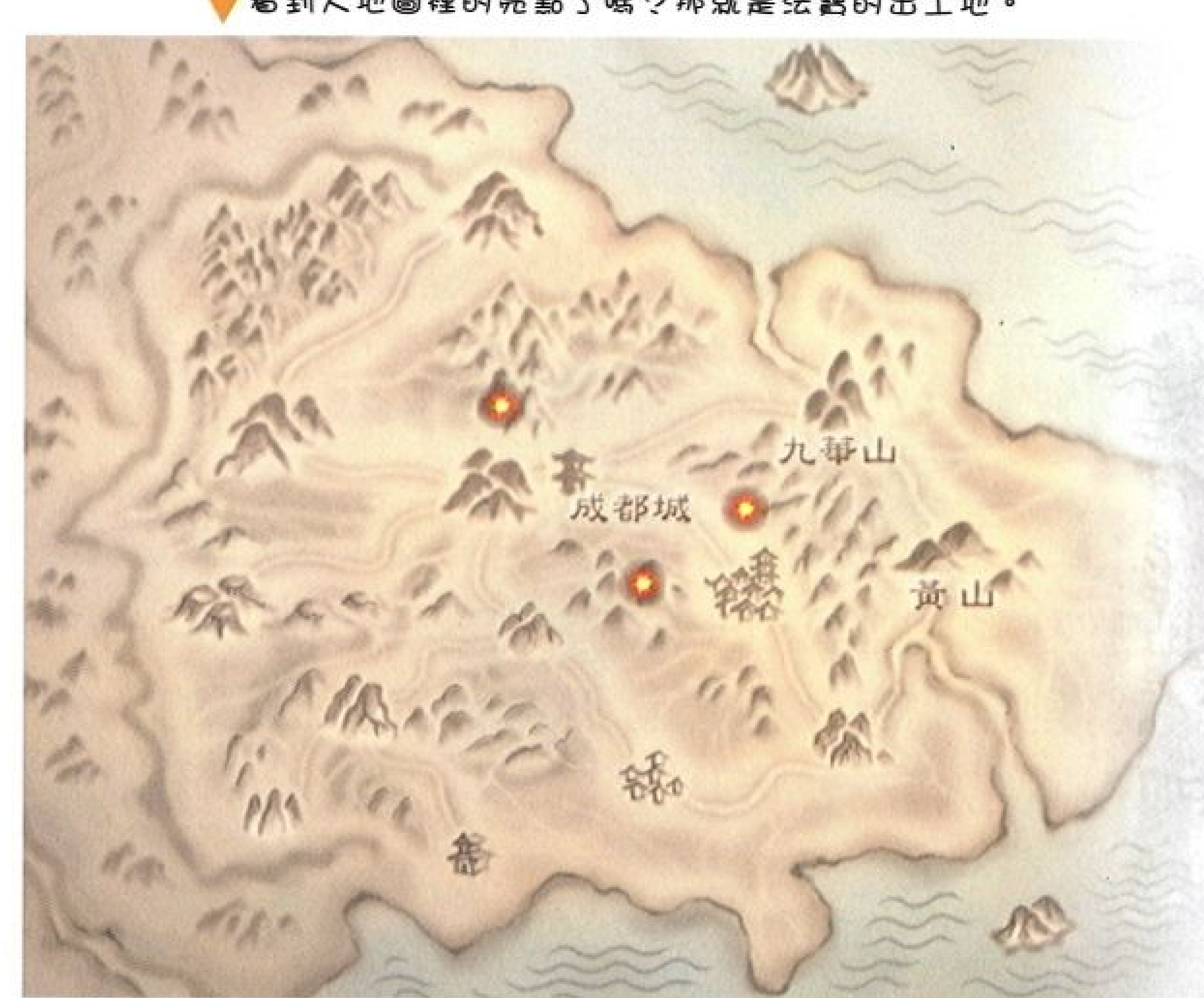


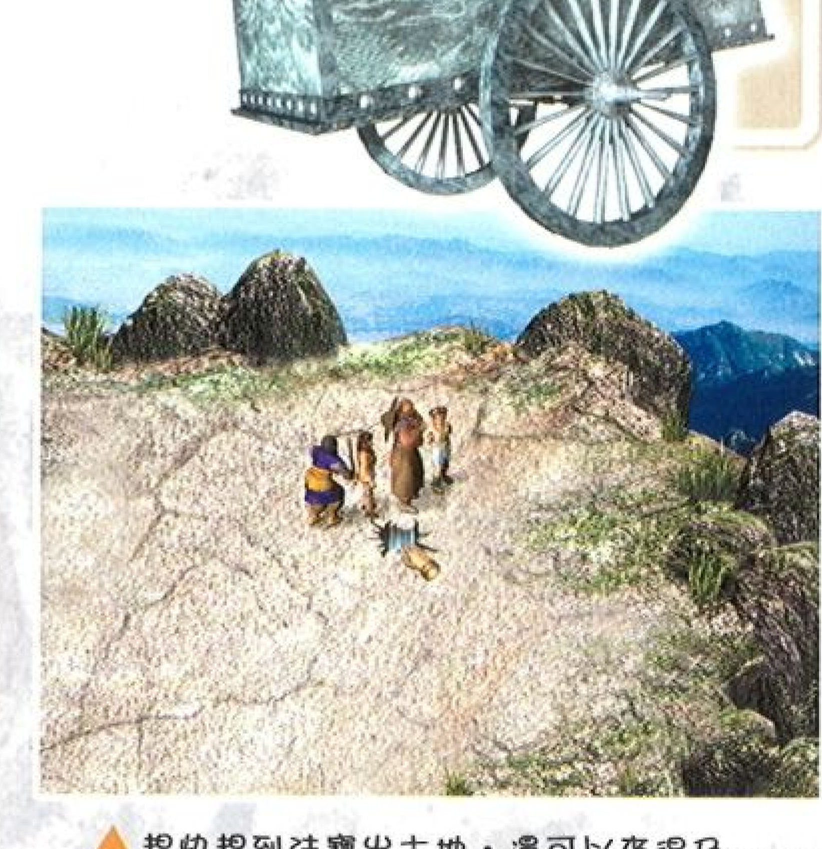
出版發行／軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com　http://智冠.TW



當然除了村民告知之外，還有一些是莫名其妙就會出現，所以要常翻開地圖看有沒有法寶的蹤跡……

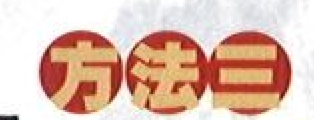
▼看到大地圖裡的亮點了嗎？那就是法寶的出土地。





▲趕快趕到法寶出土地，還可以來得及.....

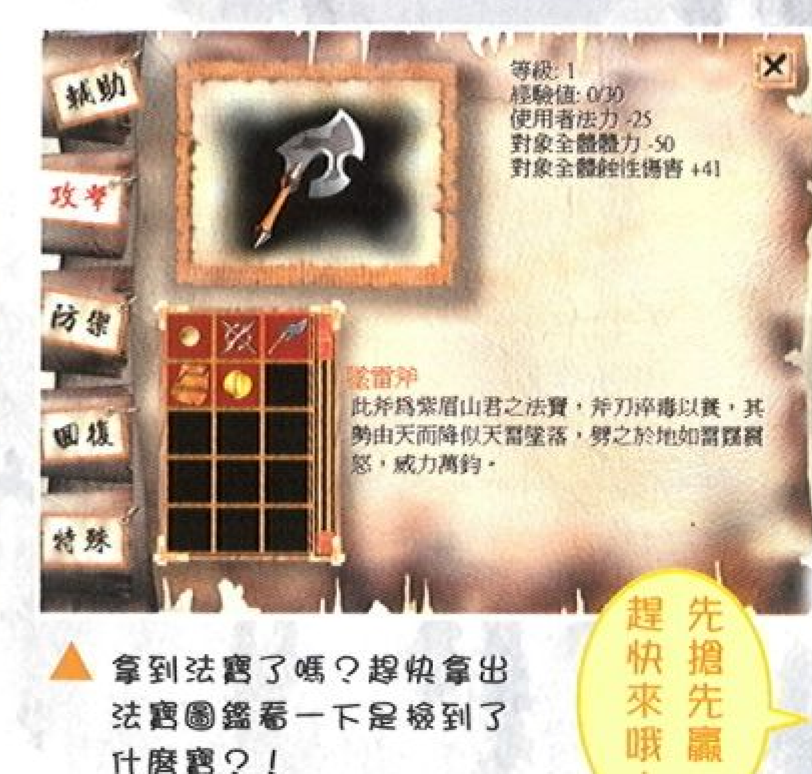




趕到法寶出土地可不是就能順利拿到哦，運氣不好的話，將會有人共同參與奪寶行動，想順利拿到法寶就必需打敗對手！



▲法寶可是先拿先贏，有人早就在那裡等著了..當然也有很無恥硬要來搶的....



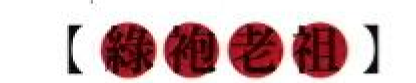
▲拿到法寶了嗎？趕快拿出法寶圖鑑看一下是撿到了什麼寶？！

先搶先贏，趕快來哦！

了解怎麼尋寶了嗎？法寶總共有兩百多個，你能收集幾個呢？



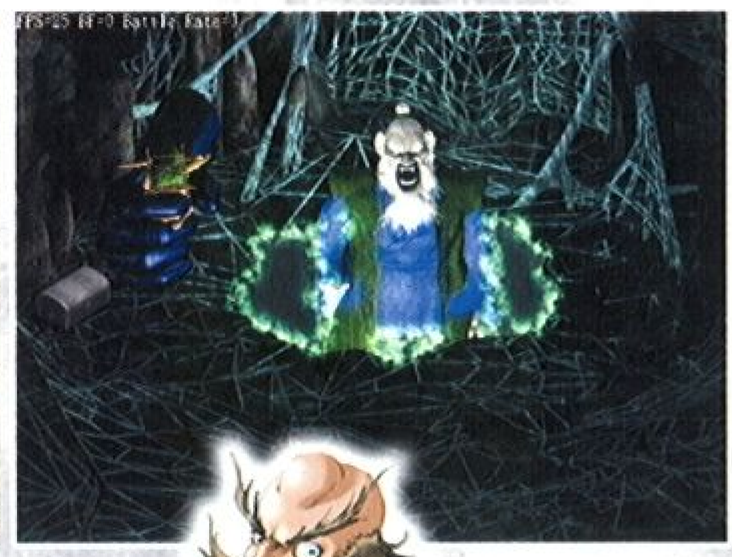

新蜀山劍俠傳
蜀山惡人傳
蜀山妖魔常作怪　劍俠斬草難除根
爲惡不仁天難容　因果報應總相生
『新蜀山劍俠傳』的惡人四處為非作歹，有些是為報私仇，有些則是為謀私利，當然也有身不由己的，金蟬要如何將它們一一收伏呢？
【妖屍谷辰】
居於莽蒼山，囚禁袁星。
妖屍雖然肉身可以殺敗，
金蟬等人為救袁星及取溫玉，與其發生衝突，
但其元神卻不易毀去。
【雅各達】
人稱西方野魔，無巧不巧在山谷中救了綠袍老祖，為了替老祖尋找合適的下半身接上，便將師文恭殺害。後和綠袍老祖居住在百蠻山，兩人互相利用。
出版發行/
SOFT WORLD
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com　http://智冠.TW



【綠袍老祖】

個性殘暴，喜食人心，並飼養百毒金蠶，雖被極樂真人腰斬，因身有玄牝珠，可幻化第二元神，只要再找著下半身便可接續再生。後挑上了師文恭的身軀，但偏師文恭在死前曾中了白眉針，故綠袍必須運功將針逼出。老祖厲害非常，只有三仙二老發動的生死幻滅晦明陣，可以將之煉化，不得超生。





【軒轅老妖】

毒手摩什之師父，法力高強，極難對付，因弟子被金蟬等人所殺，為報仇而找金蟬等人的麻煩。











尸毗老人

創阿修羅法，與尊聖禪師有因緣，雖想歸一佛法，卻因個性高傲，又受所飼陰魔所惑，故而遲遲不接受尊聖禪師之渡化。後因其女愛戀峨嵋門下弟子，他便強將峨嵋門下有情緣牽連者都攝往神劍峰，以魔法誘他們接受情慾試鍊，與峨嵋發生嚴重衝突。



雲九姑

原在金石峽修練，因其原神受到韋禿的囚禁，所以逃往凝碧崖並強迫唐家婆幫其療傷，後被金蟬所敗，但金蟬有感於其乃身不由己，所以決定幫她奪回金石峽。





許飛娘

籍屬五台派，高齡八、九十，因得了枝仙芝，返老還童，貌若二、三十歲女子，是混元祖師的妻子，為了替混元祖師報仇，便專在暗處挑撥異派和峨嵋之關係，讓峨嵋增加了不少仇家。





紅髮老祖

在南疆紅木嶺自成一派，和嵩山二老交情甚篤。卻因對門下徒弟十分寵愛，其中一名徒弟和異派勾結，被峨嵋弟子所殺，老祖一怒之下，便要報仇，幸而枯竹老人和阿童出面化解。



新蜀山劍俠傳

迎仙島紫雲宮

神沙甬道蛟龍踞　風火之陣最迷離
琉璃玉柱紫雲宮　迎仙島上遺世立

為了拿到天一貞水及遺匣，金蟬一行人得到紫雲宮去"借"，還要解救石生的母親"陸蓉波"，但紫雲宮三女除了身材火辣之外，連個性都很潑辣，金蟬要怎麼收伏這三個辣妹呢？

來到了紫雲宮，必須要先通過守衛，幸好剛好遇到石生的母親陸蓉波，才知道原來陸蓉波受困於紫雲宮三女的禁制！

拜碼頭

▲可愛的姊姊麻煩你通報一聲吧。

古代版的物質傳送器

▲會不會把我送到奇怪的地方啊？

要到達紫雲宮必須通過神沙甬道，神沙甬道除了有兇惡的龍蛟踞守之外，還設有風火之陣，凶險異常。

龍蛟

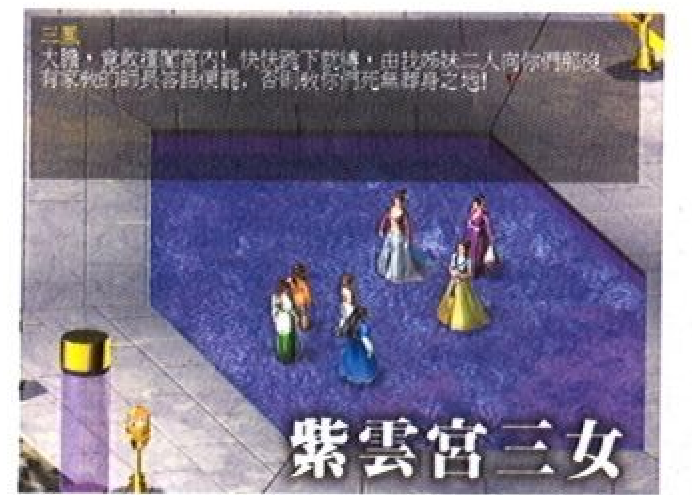
▲敢擋本主角的路，看我揍扁你！

風火之陣

▲魔由心生，要風要火，皆由闖陣者自選。



原來紫雲宮三女是受到許飛娘的挑撥才與峨嵋派衆人作對，雖然糊塗但為了取得"天一貞水"及"遺匣"還是得將她們收服。



▲長得漂亮穿得辣，可惜心地不太善良。

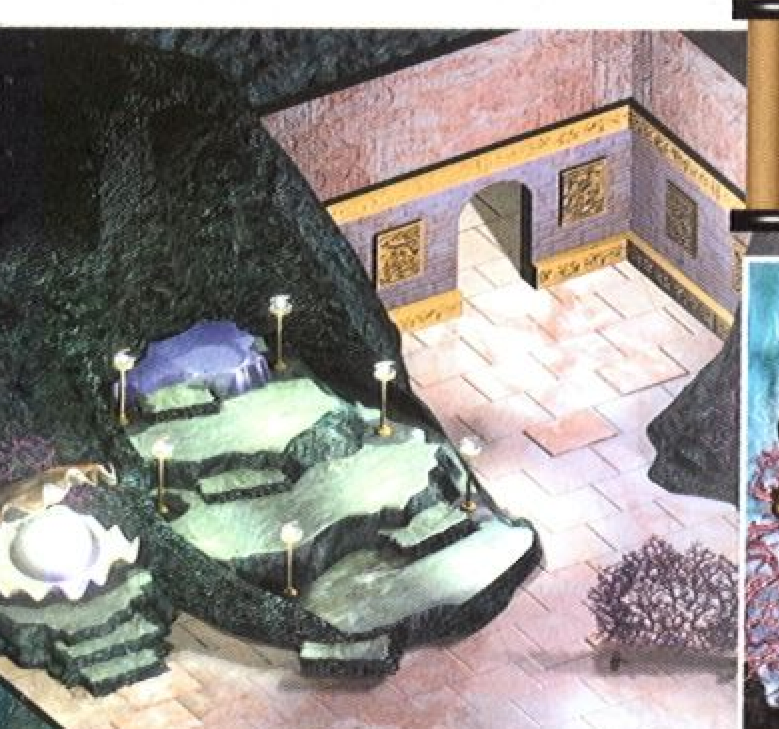


▲不會吧！連門都用黃金做的。



▲終於來到了紫雲宮，真是漂亮的門面。

要在香燒完之前拿到"天一貞水"和"遺匣"否則可是會 Game over 的哦。







▲哇！這大概是全世界最大的珍珠了。

救陸蓉波得先破除天地人三鼎之陣，如何行動呢？

要救人，找我準沒錯！

陸蓉波

▲好多個陸蓉波，那一個才是真的呢？

出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW





七星環死陣中玄　宇宙萬里府中現
日月五行在其中　七珠合併渡生天

要到陷空島得先通過玄冥地界，玄冥地界也有一條龍蛟看守，不過不同於紫雲宮的龍蛟，它可是要進出陷空島的重要交通工具哦！



再遇龍蛟

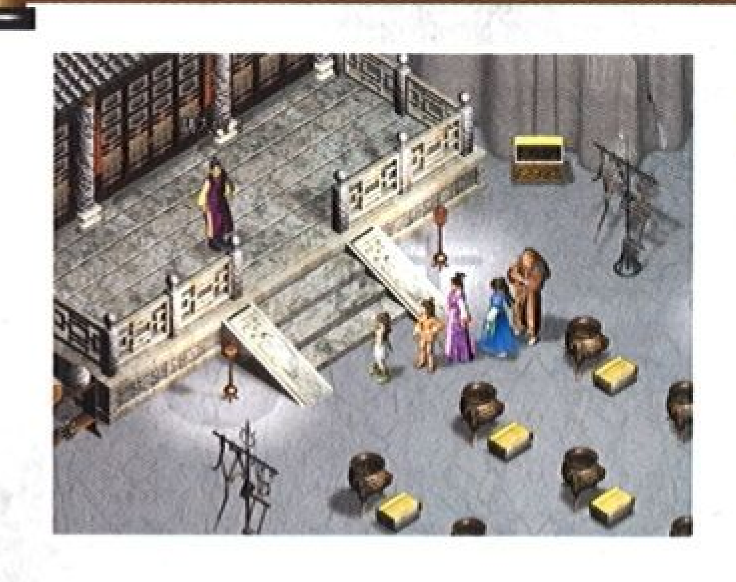
霜華宮





鏽瓊仙境

籍由靈威叟的引見，終於找到了陷空老祖，老祖一口答應要幫助，原來他將有大劫臨身，以後還需峨嵋派的幫忙。





出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com http://智冠.TW

第二次來到陷空島卻被人擋住，打敗後才知道是老祖所下的禁制，為了引敵人來犯所下的陷阱，卻被金蟬無意破壞了！

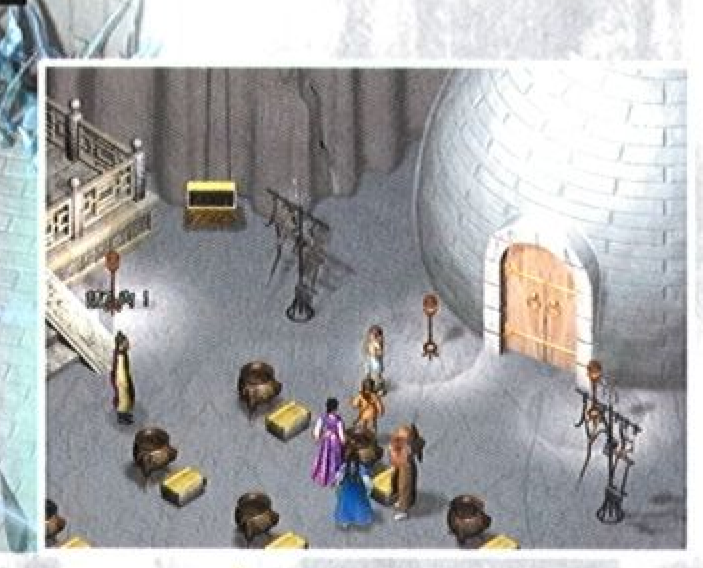






為了取得冷雲丹，還是必需往陷空島一趟，但被激怒的老祖設下了七星環死地的陣法，金蟬等人必需闖過此陣才能順利拿到冷雲丹。

地旋宮內殿



▲七星環死地入口



▲要如何才能打開通往七星環死地的通道呢？

七星環死地總共有金、木、水、火、土、日、月七星，此外尚有五界，每個陣法都暗藏玄機，真是讓人大傷腦筋！

七星環死地

火宮▶

◀金宮

水宮▶

新蜀山劍俠傳

可愛的芝仙芝馬

在醉仙崖遇到芝仙騎芝馬，可是卻一溜煙地就跑走了，金蟬二話不說急起直追，卻害芝馬被美人蟒所吃。



金蟬與芝仙的初遇，芝仙騎芝馬

▲ 喂，不要跑啊！！


奇怪的寵物

▲ 可愛的芝仙，想不想跟齊金蟬一樣養一隻呢？

蜀山精怪真不少　芝仙芝馬湊熱鬧
猿鵰龍蛟美人蟒　到處都可遇得到

『新蜀山劍俠傳』裡的精怪不少，其中以芝仙及芝馬最是惹人喜愛，到底它們和金蟬會發生什麼有趣的事呢？

受傷的朱文需要芝仙賜藥才能救治，金蟬答應要幫芝仙渡過三劫中的末劫，並加以保護才能順利取得靈藥。



養芝仙的好處

▲梅姊受傷了，去求芝仙給點"仙氣"吧。

物以類聚，芝仙居然還能找到一隻芝馬當玩伴，不過似乎是芝仙欺負芝馬多一點。為了不受邪道們干擾，金蟬接受長輩的建議將芝仙及芝馬的仙根移植到仙音口竹林以陣法保護。


芝仙和芝馬

▲ 將芝仙和芝馬送往仙音口竹林保護吧。


妖人來犯

▲ 年紀最小的褓母-齊金蟬負起保衛寵物之責！




遊戲系統大變革！
III
超時空英雄傳說
狂神降世
PRESENCE



由於在上一期的雜誌中（143期遊戲極品堂），我們已經將超時空英雄傳說三～狂神降世的故事背景、地理位置和各項職業做了一次詳盡的介紹，各位玩家若是已瀏覽過前期的報導，相信對於這款遊戲應已有一些初步的概念，而在這期的報導中，我們將針對轉職方式、戰場屬性對人物戰力的影響做進一步的介紹，並且會告訴您如何在數量達五十多場的各式戰場中，培養出自己想擁有的各項職業技能。

職業、技能系統

對於熟悉宇峻的玩家而言，應該會相當了解宇峻遊戲系列中的各種有趣的轉職系統：「復仇魔神」中的「可逆轉職」、「北方密使」中的「環狀轉職」以及「古文明霸王傳」的「怪物轉職」等等。而這次在「超時空英雄傳說三～狂神降世」中，則是採用「階層轉職」的方式。

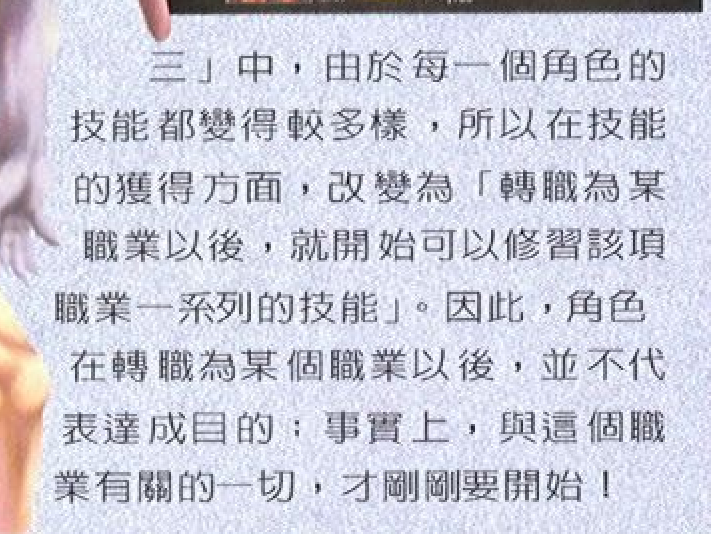
「超時空英雄傳說三～狂神降世」的轉職不再是練到一個固定的等級以後就全部開放；某些相性比較接近的職業會在較早的等級提早開放，而相性較遠的職業則會比較晚開放。在開放某些職業以後，角色便隨時可以任意的向這些職業做轉職的動作。

轉職的條件不限於單一職業等級，有時候甚至需要某些特定的寶物！！！

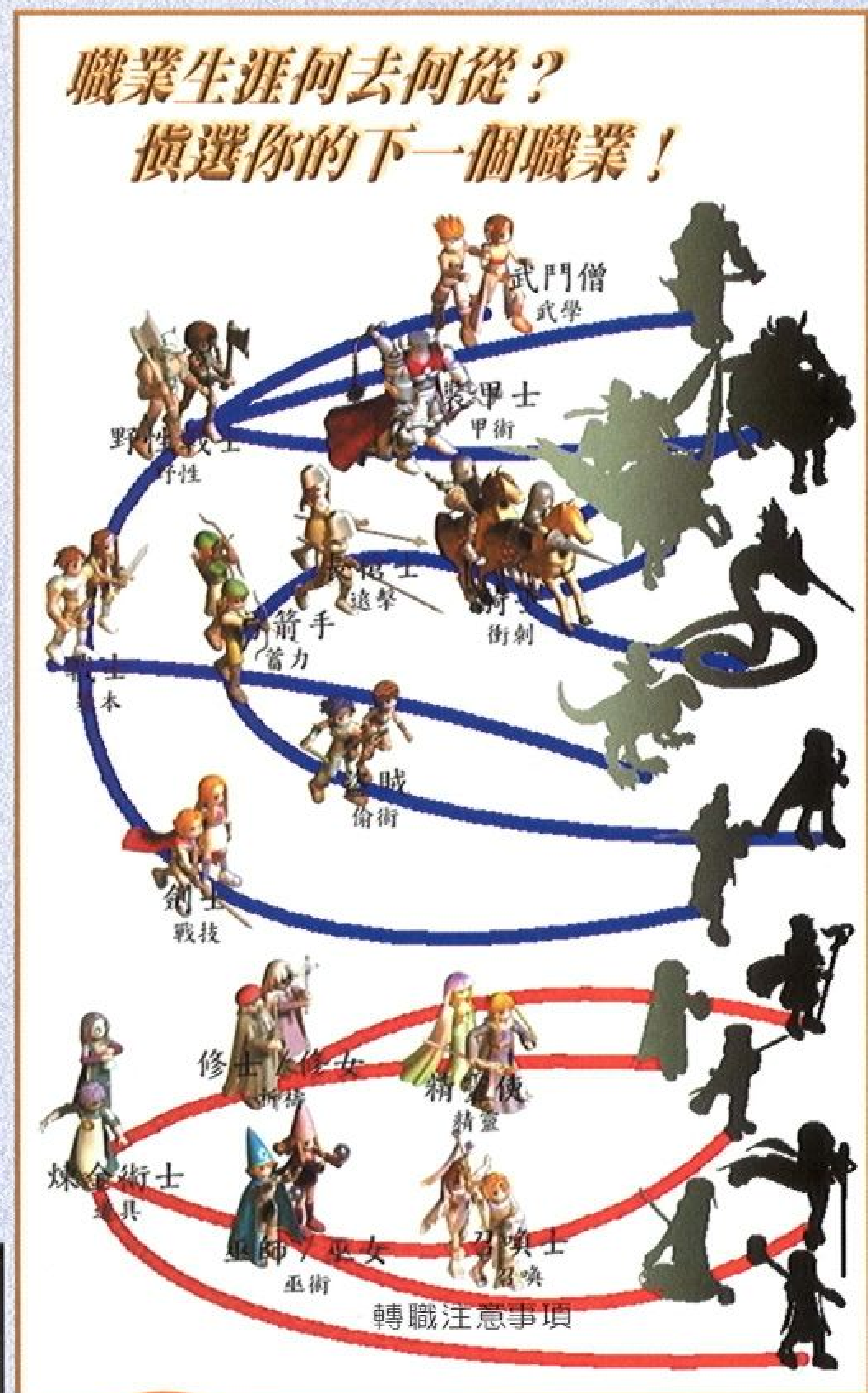
至於技能系統方面，在宇峻之前所製作的超時空英雄傳說系列雖然轉職系統互異，但大致上是依循著「轉為某一項職業，就學會某一項技能」這樣的規則。但在「超時空英雄傳說三」中，由於每一個角色的技能都變得較多樣，所以在技能的獲得方面，改變為「轉職為某職業以後，就開始可以修習該項職業一系列的技能」。因此，角色在轉職為某個職業以後，並不代表達成目的；事實上，與這個職業有關的一切，才剛剛要開始！



▲主教職業的人物狀態畫面



▼出場單位的選擇是很重要的，要如何組一支功能互補的隊伍，可是一門學問喔！



轉職 注•意•事•項

在修煉「戰士」到等級1以後，就可能轉職為「弓箭手」，等級2以後能轉職為「野性戰士」，等級4以後能夠轉職成「劍士」。所以，當2級的「戰士」轉職為1級的「野性戰士」後，這位「野性戰士」可以自由的轉職為2級的「戰士」、1級的「弓箭手」。但是他不能轉職為「劍士」。「弓箭手」修煉到一定程度以後，就有可能轉職為「長槍士」、「弓騎手」或是「盜賊」。但是想要轉職成「弓騎手」，除了修煉「弓箭手」以外，還必須修煉另一項職業才行。

相剋概念對戰局的影響

在「超時空英雄傳說三～狂神降世」這個遊戲中，「元素屬性相剋」、「種族職業相剋」、「場效應」都絕對足以影響戰局走向的重要概念。

要注意屬性會相剋喔！

當使用火球術攻擊水元素的時候，除了火球術原本能造成的傷害以外，火水互剋的特性還會使得火球術對水元素造成加倍的傷害。在長矛兵與劍士擁有相同點數的攻擊力的情形下，長矛兵能比劍士對騎兵造成更大的傷害。

元素屬性相剋

水火互剋、風土互剋、光闇互剋。在角色攻擊的時候，會因為某一些理由，例如地形、武器、招式等，使得攻擊帶有特定的元素屬性；而每一個角色的自身，也都會屬於一個特定的屬性。每個角色受到攻擊的時候，除了受到固定的傷害值以外，還會受到一定量來自於元素互剋所造成的傷害。


角色攻擊的時候會帶有特定的元素屬性

種族職業相剋

某些職業，種族會對特定的職業、種族有加成的傷害能力，有些則有額外的防禦力。



場效應　對全戰場有影響的效果


▲每個戰場都有其基本的場效應存在

相對於戰場的「地面」上所附帶的特別效應，影響所及的對象是站在上面的單位而言；「場效應」這一個設計，是針對整個戰場都會發生影響的效應。換言之，只要是在一場戰役中，被玩家派遣出場且沒有陣亡的單位，都會受到「場效應」的影響。

以實際的現象來說明的話，例如下雨、颱風會使得全戰場的人都受到影響，能力產生變化等等，「場效應」就是這樣的東西。

「場效應」依照元素屬性分為「地、水、火、風、光、闇」六種。當某一種場效應比其他場效應更為具有影響力時，屬於那一種元素屬性的魔法威力會提高，而屬於那一種元素屬性的角色也會變強。相對的，場效應也可能會壓抑相剋元素角色、魔法的能力。



場效應是會互相抵消的

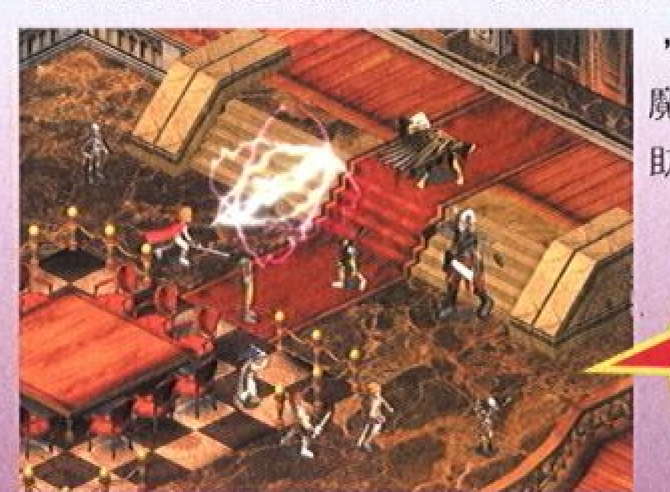
場效應在同一時間中，僅能有少數的場效應存在於戰場上，若是有多的場效應要進來（當玩家使用法術時），舊的場效應就會被擠出去。至於互相抵消，是指場效應彼此之間的關係～「光－闇」、「地－風」、「水－火」，這些組合是彼此兩兩百分之百相消的。

共同魔力源、魔晶石系統

為了帶給玩家新的遊戲經驗，「超時空英雄傳說三～狂神降世」首先嘗試將卡片遊戲中常見的「共同魔力源」制度引入角色扮演遊戲中。

何謂「共同魔力源」、「魔晶石」？

在戰場中，敵方所有角色使用敵方共用的MP，我方所有角色使用我方共用的MP。在使用了共同魔力源制度以後，使用魔法再也不是一兩個單位的問題，而攸關於整體戰力優劣勢！而魔晶石則是會在戰場中不定時出現，或是當我方或敵方的角色陣亡時，會出現一顆美麗的魔晶石，若是能夠在敵方搶到之前得到這顆魔晶石，我方的MP值將會大幅提升，對於使用大型魔法有很大的幫助，反之亦然。



要注意戰場中魔晶石是否會在某處出現喔！



風雲之帝釋天

●遊戲類型：角色扮演

●設計公司：昱泉國際

●發行公司：昱泉國際

●出版日期：六月

如果稍有涉獵香港漫畫的讀者們，
應該都聽過天下的『風雲』吧？
該漫畫不僅在港台兩地都有相當多的擁護者，
而且前陣子的暑假還有『風雲之天下會』的遊戲及電影同步推出，
可說是造成了相當的轟動。
如今昱泉國際在取得相關版權之後，
決定以其故事中之帝釋天部份的劇情，
再配合該公司優異的 3D技術來製作新一代的風雲遊戲，
也就是我們今天將要介紹的『風雲之帝釋天』。

新一代的故事情節



風雲連載至今已有數年時間，中間也曾有不少故事橋段；據製作小組表示，為了能夠表現出更佳的RPG劇情，在考慮完整性之下，決定以『帝釋天』之部份來製作本款遊戲。『風雲之帝釋天』以喪失記憶的步驚雲為主角，在經歷家庭巨變之後，終於回復以往的記憶，並重新踏入江湖，開始了一連串的江湖恩怨 。

由於步驚雲已經是上一代的江湖傳奇，在經歷二十年的變遷之後，江湖上也出現了不少武林高手，如個性謙沖的懷空、野心勃勃的懷滅、還有莫測高深的帝釋天等。這些人物會對步驚雲有多大影響呢？聶風、斷浪 、劍晨等老面孔在遊戲中又將扮演何種角色呢？就有待各位讀者詳查啦！



將改變難易度的分支架構

為了考慮到移植時的遊戲性，製作小組將帝釋天的劇情忠實移植了約80%，其餘部份則是加入某些支線劇情，以強化遊戲的變化性及耐玩度。因此遊戲難易度會隨進行方式之不同而有變化，如果玩家在某些選擇有所不同的話，對整個劇情進行也有一定的影響。

除了玩家所扮演的步驚雲之外，共有11個角色可加入隊伍中，像是大家所熟知的聶風、懷空等，都有可能會軋上一腳。雖然戰鬥時只能有三個人上場，但由於劇情所需，當遊戲進行到某些特定劇情時，還得以特定的人物上場，所以別忘了平均培養人物。

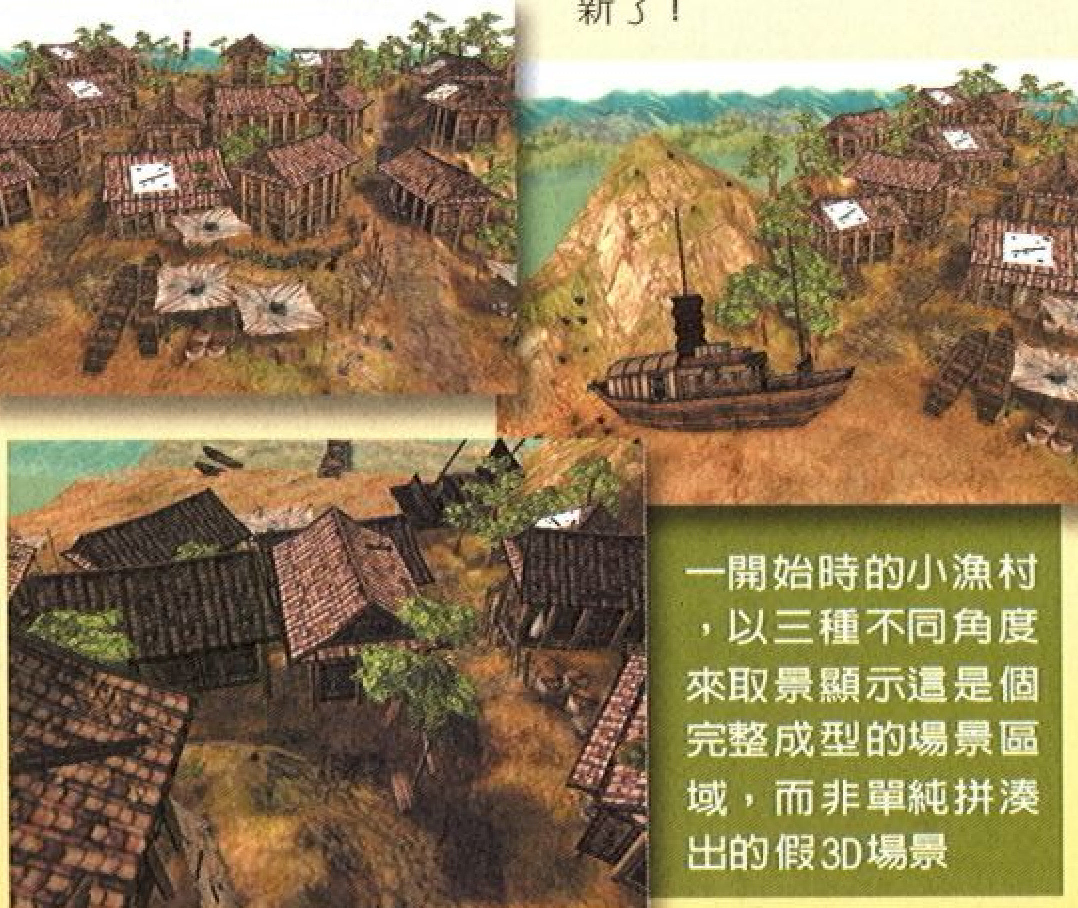
為了表達出風雲中的整體氣勢及劇情所需，遊戲中的場景可分為6-7個大區域，包含了6～7座城鎮及20個大型迷宮，場景總數量約600個左右，估計玩家要玩完整個遊戲，至少需30～40小時哦！

更精細流暢的影像處理

由於『風雲之帝釋天』的製作小組之前曾製作另一款RPG『笑傲江湖』，因此該遊戲也將引用其3D引擎，不過據程式設計師黃先生表示，『風雲之帝釋天』將有更良好的表現，像是人物多邊形由『笑傲江湖』之六百面增加為上千面，在近兩倍的貼圖處理之下，人物的動作將會更細膩流暢，而表情也會隨之劇情變化，甚至在說話時嘴唇的形狀也會配合而變化。

除此之外，由於考慮到之前某些景物會妨礙玩家的視野，在『風雲之帝釋天』中遮罩改為透明，不會讓玩家再看不到角色或重要的事物了。另外為了要表現出更生動的場景效果，除了一些像旗子等的小元件會隨風飄動之外，也有下雨、下雪等氣候變化；至於晝夜的明暗效果，製作小組則還在評估其效益及可行性。

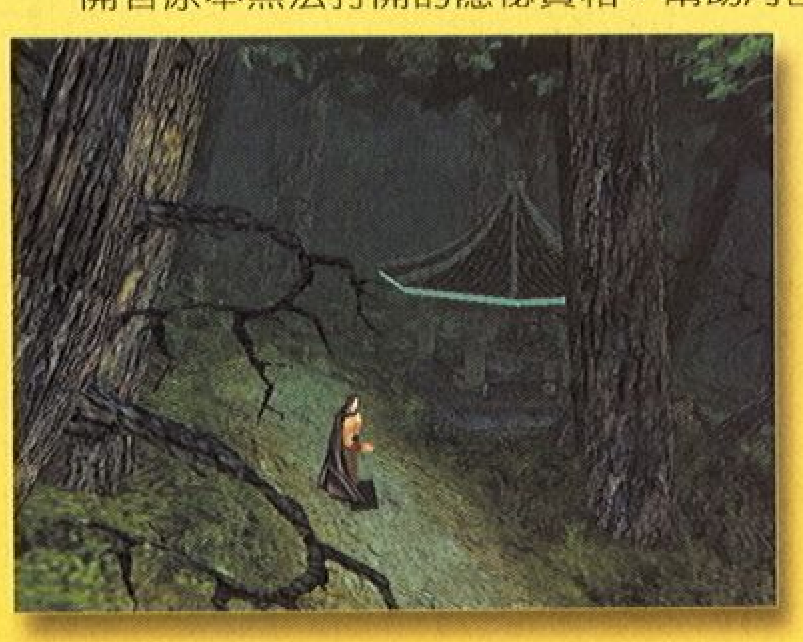
由於要達到一定的畫面效果，相對地玩家的電腦配備也要達到一定的程度。據表示，影響最大的顯示卡之記憶體至少要有8MB以上，否則將會嚴重影響流暢度，看來還在苦撐的玩家們可以準備汰舊換新了！



一開始時的小漁村，以三種不同角度來取景顯示這是個完整成型的場景區域，而非單純拼湊出的假3D場景

進一步的改良之處

除了畫面要更佳的表現之外，製作小組在系統方面也做了相當的改良。首先是屬性方面，加入了潛力系統(Potential System)之設定。潛力不同於一般的基本屬性，有點類似額外的附加技能，當人物在穿戴各種不同的裝備時，有時可以增加特定的潛力，這些能力有些可以應用於一般行走中，像『移動力加速』時人物移動會快上許多，這時就可以減少遭遇敵人而進入戰鬥的機會；有些還通過迷宮中平常無法行走的的某些地形，或是開啓原本無法打開的隱秘寶箱，幫助角色以更便利的方式進行劇情。



至於在戰鬥中，人物若具備『反擊』的能力時，角色可以在敵人攻擊時同時反擊敵人，不需再浪費一回合的指令，也增加戰鬥多變性與戰略性的運用。有些角色的特定能力也必須由這樣的過程，才可以學習到更高深的內力技巧，不僅可以幫助遊戲的進行，也可以提供不同的遊戲方式。遊戲中還有很多各具特色的潛力，有待玩家深入遊戲後仔細發掘。

之前在『笑傲江湖』中所使用的編劇系統，製作小組也做了相當的修正，因此遊戲中的劇情將能與場景充份地融合為一，不再因讀取而造成延遲中斷，在處理事件發生時能更順暢，減少之前的唐突及不協調感。

可施展連續技的激烈戰鬥

在RPG的靈魂－戰鬥方面，由於原先『笑傲江湖』的戰鬥環設計略為複雜，因此引用了新的弱點系統（Weak Point System），原先的戰鬥環改為一圈四部，分為頭、手、身、腳等，以代表敵人身體各部份，由於某些特定敵人將有特定的弱點部位，當人物持續對這些部分攻擊的話，也可以對敵方產生某種程度的異常傷害。例如：敵人的弱點在頭部時，持續攻擊此弱點的話，可以對該敵人造成「暈眩」的效果；如攻擊腳部的弱點時，即可以造成敏捷度下降等。由於這些異常傷害會大大降低原先的強敵之戰鬥力，所以玩家必須從戰鬥經驗中找出這些敵人的弱點，以求每戰必勝。

戰鬥也保留了之前的連續攻擊系統(Chain Combo System)。在『風雲之帝釋天』中，人物的一般攻擊即有16種不同的招式，玩家可依據其所能攻擊之次數自行配招攻擊，就有如某些格鬥遊戲般，人物在出招時依攻擊部位之不同及順序，可組成連續技，這些連續技之攻擊情形將會以即時運算的方式實際表現在畫面上，所以可以看到人物一連串精彩的連續攻擊；而某些人物也都有特定的必殺技（如步驚雲的排雲掌、聶風的風神腿等），若該人物在出招時合乎某些攻擊順序及達到特定的條件時，這些威力無比的必殺技將會變成以特定的動畫來表現，玩家將可目睹一段段迫力十足的戰鬥動畫。

另外戰鬥的場景會著隨戰鬥之嚴重程度而有所毀損，有時玩家可以藉此來獲得隱藏在某些地方的寶物，所以在戰鬥中可千萬別客氣啦！

這是「笑傲江湖」的戰鬥圖，而「風雲之帝釋天」將使用並改良其戰鬥系統，因此預計戰鬥畫面會比這些圖片更為炫麗

可能會與電視劇同步推出

除了以上的特色之外，據製作小組表示，『風雲之帝釋天』中將有一百多段的精彩動畫，其中最長的部份可達10分鐘；由於使用了大量的動畫及圖形，因此遊戲預計將以至少4片光碟以上的形式推出，也可能附加音樂CD等。這次風雲的音樂構成將會利用交響樂的形式來呈現其澎湃壯麗的故事內容，以搖滾樂的方式來表現戰鬥中的一觸即發之緊迫感，給較年輕的玩家們脫離歷史的沉重包袱，得到RPG應有的新感受，也給予年歲較長的老玩家更接近時代的脈動。

由於風雲也將會拍攝成電視劇，因此遊戲將能會與其同步推出，到時候也可能會配合電視劇中的劇情而增加某些新場景。想知道風雲在沉寂多年之後再重出江湖的英雄事蹟嗎？那玩家可別錯過了本款遊戲！

The Wizard of OZ
綠野仙蹤

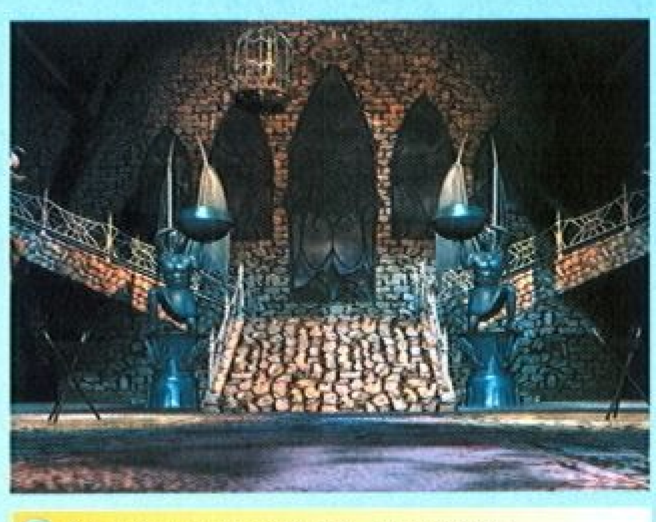
童話真的完美無缺？人性真的善惡分明？
當所有的問題不再如同表面單純，當另一個
自己不再只是鏡子裡的影像……妳……
桃樂絲將如何面對這個奇幻的世界？
現在，新童話美學時代…就此展開……

改編的童話—不一樣的感動


桃樂絲與一行人踏上冒險的路程。

一個住在堪薩斯州農場的平凡小女孩，因為一場意外的龍捲風災難，被帶到了充滿奇幻迷離的魔法世界～歐茲國～，而後遇見了稻草人、鐵樵夫與獅子，一起前往翡翠城求歐茲王實現他們各自的願望……。

「綠野仙蹤」這個家喻戶曉的童話故事，曾經拍成電影，也改編過舞台劇。而改版為遊戲的「綠野仙蹤」與童話故事有什麼不同呢？在童話故事中，原先的人物個性都較為單純，也沒有較詳盡的地理景觀分類，所以為了增加遊戲的故事性和趣味點，經由製作小組的巧思，保留原始故事的架構，用趨近人性的觀點重新安排人物，針對在原著人物的性格做更深入刻劃，並捨棄原著中平鋪直述的語法，改用較為活潑的歐美式戲對白風格來加以呈現，希望可以帶給玩家更為生動、明快的遊戲節奏和不同的視覺感受。


遊戲畫面視覺效果十分新穎。

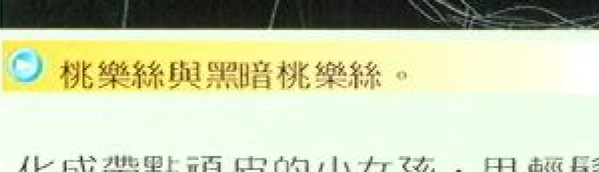

童話場景在遊戲中重現。



角色詮釋大翻新—更具特色的人物

遊戲中的桃樂絲是個淘氣小孩。

大家一定發現到了，桃樂絲這次在遊戲中的造型，好像跟印象中有點不一樣喔…她不再是原書中那個可憐兮兮的小女生，反而一百八十度轉變成個性大而化之的野孩子了！這…這到底是怎麼回事呢？根據製作小組的解說，為了突顯遊戲的戲劇性，把原著中乖巧的桃樂絲轉化成帶點頑皮的小女孩，用輕鬆的手法以及不同於原著的個性，俐落地表達出屬於獨特的風格。



桃樂絲與黑暗桃樂絲。



人物的個性在遊戲裡十分突出。

除了原有的角色之外，製作小組還另外設計了一個特別且全新的角色「黑暗桃樂絲」。在遊戲中黑暗桃樂絲是桃樂絲從水晶球中投射出來的陰影，所以她對於桃樂絲有一種與生俱來的敵意。一直是孤單一個人的她，看到桃樂絲能夠擁有其他人的幫助時，感到既嫉妒又羨慕，因而事事阻擾桃樂絲一行人的行動，但是同時卻又害怕一旦桃樂絲離開之後，自己可能會消失的處境…

以這樣的人物構思，和原著比較雖然有所不同，但是卻不會有唐突的感覺。而且製作小組在其他的角色安排上也強調各自所擁有的特性，所以黑暗桃樂絲的出現，正好成功的塑造出遊戲裡的反派角色，並完美地融入劇情中，讓原本了無新意的故事，能投入更多精采的內容，而這也是「綠野仙蹤」極具特色的地方之一。

重新打造的環境—魔法新世界

西方的世界是以火為代表。

故事一開始，一陣突如其來的龍捲風，將桃樂絲帶到充滿神奇魔法的陌生國度－歐茲國，為了回到家鄉堪薩斯州，桃樂絲前往中央的翡翠城，尋求歐茲王的幫助。一路上，她遇見了稻草人、鐵樵夫以及獅子，這一支奇妙的隊伍懷抱著各自的期望，一同通過了種種的難關，直到歐茲國中央的翡翠城。隨著時間和不斷發生的事件，他們開始思索受到人民擁戴的歐茲，以及傳聞中的西方壞女巫，再加上桃樂絲的分身－黑暗桃樂絲的出現，所有的事情顯得越來越雜…



東方女巫的家充滿神秘感。



翡翠城的街道造型。

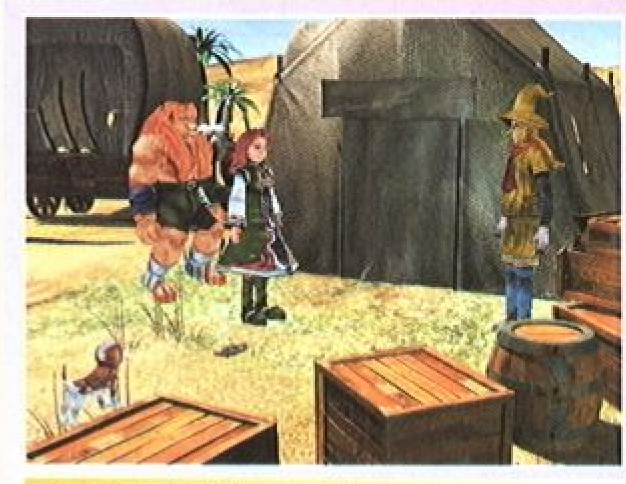
為了能夠具體表現出原作中描繪生動的場景，製作小組花費了相當長的時間，幾乎參閱了各式不同版本的【綠野仙蹤】，而原著的世界，讓製作小組感覺就像是充滿魔法的世界，所以製作小組採用魔法的觀念來設計；而原著中又有東、西、南、北四方的女巫，剛好和大自然四種元素能相互配合，於是就區分了四個魔法區域，分別為風、火、水、地及中央無魔法地帶，同時也分別代表了四位魔女及歐茲國王的領域。



不同的場景有不同的故事。

原作中並沒有詳細的地理景觀分類，因此在企劃階段時就以「魔法元素」的概念來分隔出地、風、水、火四個屬性的區域（另外中央地區的翡翠城為無屬性的區域），再以原作情節為主架構，輔以活潑有趣的旁支劇情，使原本單純的童話劇情活潑了不少。

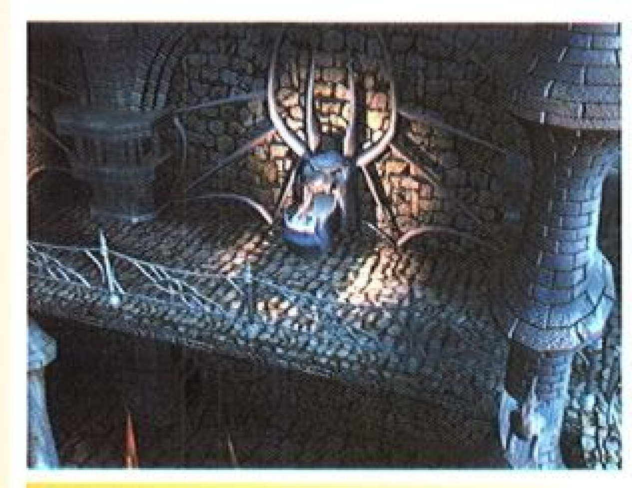
新遊戲型態—冒險式角色扮演

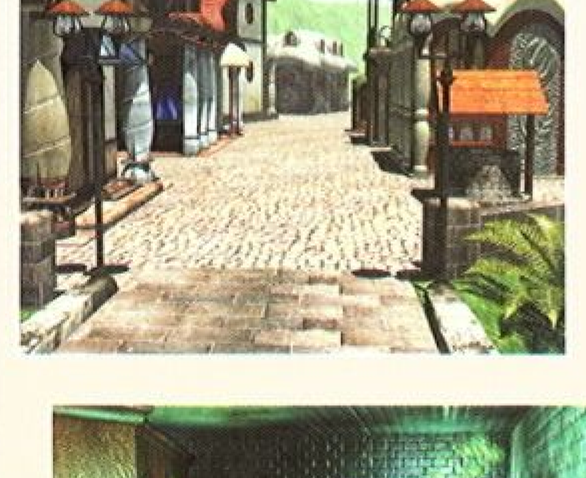

遊戲的進行十分容易上手。

有別於一般RPG中充斥著複雜的系統設定，在『綠野仙蹤』這個遊戲中主要將以劇情為主。這對喜歡練功殺戮的玩家來說可能有點失望，但是相反的玩家將會領略到一個真正有趣、充實的故事內容。現在市場上充斥著一堆操作複雜的RPG，雖然架構嚴謹完整，但是對玩家來說卻無法輕鬆的玩，初學者也不易上手。因此『綠野仙蹤』特別考慮到玩家的需求，以任何人都能輕鬆玩為目標。所以覺得RPG很複雜的玩家大可不必擔心，遊戲中一切都以簡易上手為主。


戰鬥也是很重要的一部份。

『綠野仙蹤』雖說架構上較接近RPG，但是在遊戲中也融入了許多冒險遊戲的特質。製作小組在遊戲中保留了RPG中的戰鬥與劇情元素，如桃樂絲和稻草人、鐵樵夫以及獅子的旅行過程中會遇到敵人，而需要戰鬥與施展魔法，而且遊戲中的人物也需藉由每一場戰鬥或完成支線任務，來提昇自己的等級與經驗值。另外一部份，遊戲的進行也加入了冒險遊戲中的探索解謎成分，在冒險過程中玩家需藉由探索與解謎，來獲得不同屬性的道具以及武器防具，亦或處理各種不同的突發狀況。由於同時包含了冒險及角色扮演的特質，使得本款遊戲呈現出一種令人耳目一新的感覺，我們稱之為冒險式角色扮演遊戲。


有許多區域非常有冒險性。





全新的感受—美式風格場景設計

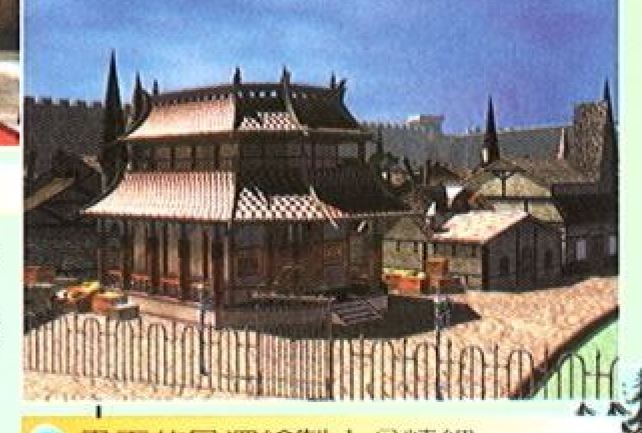
在場景風格方面，『綠野仙蹤』採用了偏斜式的手法，讓人物在行走時，也會即時運算出光影的部分，因此整體上能表現出最為真實的環境。在製作小組原始的構想裡，大家一致的認為這款遊戲是改編自原著童話故事，而原著的故事中讓人覺得充滿了冒險的感覺，所以在視覺的效果上不希望帶給玩家太過於童話的味道，在討論了各種不同的呈現方式後，終於決定捨棄市場上大家所熟悉的日式風格，改以國內較少見的美式風格呈現。


遊戲中的場景之一格林達城。

這也是一項大膽的嘗試，尤其在國內遊戲市場日式風格遊戲當道的環境裡，全體製作人員小心翼翼的嘗試，試著實際創造出原書中奇幻無比的場景。這樣的場景風格，在國內市場是一種嘗試，由於原作是外國的經典名作，要怎麼以國內玩家能接受的習慣來改編，卻又不能太偏離原作風貌，著實讓美術人員傷透了腦筋。


遊戲畫面十分著重光影效果。

製作小組在製作過程中極其講究model的結構、材質以及燈光氣氛上的營造，在畫面上極力的要求完美，這也是此遊戲畫面呈現出如此高品質感觀的重要因素。加上鏡頭採用電影分鏡手法的處理效果，使整個遊戲劇情透過鏡頭的闡釋，表現出異世界幻想的真實感受；同時加場景中的景深部分，讓整個遊戲畫面上看起來就是如此的與衆不同，看著遊戲中的畫面，是不是讓您覺得有如身處於我們所建構出的童話世界呢？


畫面的景深繪製十分精細。


畫風呈現十足美式風格。

震撼的畫面—多視角半即時戰鬥系統

『綠野仙蹤』裡的戰鬥方式是採用半即時戰鬥系統，玩家在遇到敵人後即會開始展開戰鬥，當戰鬥開始進行時，系統內定的時間便開始計算，每個角色單位會依照該角色的敏捷度，決定一次行動所需要等待的時間。當角色等待之時間足夠時，玩家才可對該角色下行動指令，由於每個角色所需等待的時間不同，所以有可能同時有好幾個角色都可下指令，如果玩家不立即下達行動指令，則該角色便會因此處於等待狀態中，直到玩家下達新的指令為止。



桃樂絲使用魔法的連續畫面。

戰鬥系統是半即時制。

為了讓玩家更清楚何時可下指令，製作小組在系統中另外設計了一個貼心的界面。玩家在戰鬥開始時會發現遊戲畫面的正下方中央為ATB量表，條棒的下方即為主角隊伍行動的順序，條棒的上方為敵方行動的順序，當主角隊伍裡某人的圖示到達條棒的綠色與紅色的交接點時，就表示此時玩家可下達指令了。

在此最值得一提的是，玩家會因為進入戰鬥畫面時切入戰鬥畫面的鏡頭角度不同，而呈現出各種不同的戰鬥視角，使玩家可在不同的角度中觀察到角色各種細部的攻擊動作與魔法特效，這樣的視角設計，為這款遊戲中的戰鬥系統更增添多變的風貌。



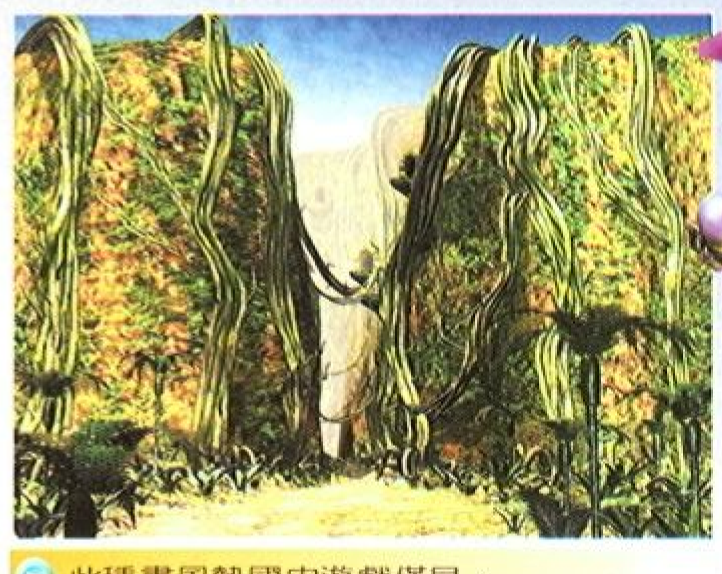
戰鬥畫面的氣勢磅礡。

新遊戲型態的嘗試



對話以美式幽默風格為主。

在目前國產遊戲充斥著日式風格或者在就是武俠RPG的框框中打轉的同時，『綠野仙蹤』可以說是國內遊戲界的一大突破。這款遊戲在故事的選擇、遊戲畫面的風格、角色的塑造……等等地方，都和目前國內其它的自製遊戲大異其趣。尤其是它充滿美式遊戲的風格表現，遊戲中摒棄了原書中平鋪直述的語法；沒有一般國產RPG八股的制式對白，為了配合一貫的歐美風格，所有的對話皆以營造出輕鬆詼諧的美式幽默為準則，這在國內遊戲中也可算是一種嶄新的嘗試，更是目前國內首見的。相信在其它遊戲總是一成不變的風格下，『綠野仙蹤』一定會帶給玩家一種完全不同的感受，對於遊戲更將會有一種全新的感動。



此種畫風勢國內遊戲僅見。





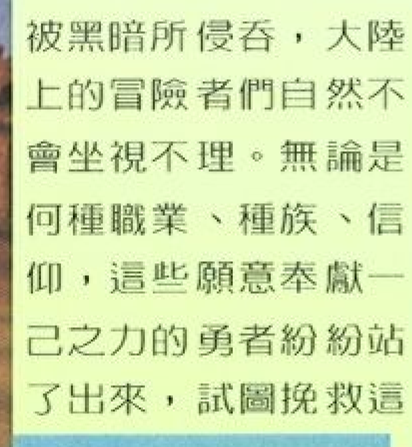


魔法門VIII 毀天滅地

◆國外發行：3DO
◆國內代理：第三波
◆發行日期：3月29日

是什麼原因，使得原本寧靜和平的賈達密大陸，出現了如此恐怖的亂象？隨著神秘人物的出現，她所帶來的詛咒水晶之恐怖力量，讓人民再度回到水深火熱之中。由於受到「毀滅者」所施展的邪惡巫術之影響，大地處於崩潰邊緣，滿坑滿谷的邪惡生物又再次充斥於世界上。


▶就是這場火山爆發，摧毀了七傷島對外聯絡的所有橋樑。


▲雷電交加，火光四起，這就是人民口中的大災變。

眼看著世界就要被黑暗所侵吞，大陸上的冒險者們自然不會坐視不理。無論是何種職業、種族、信仰，這些願意奉獻一己之力的勇者紛紛站了出來，試圖挽救這破碎的局面。不過，他們需要一個領導，一個可以帶領他們和邪惡對抗的英雄，那就是－你！


▲這個披盔覆甲的女性就是引起這場巨變的毀滅者。

魔法門系列的最新演化

以上是《魔法門VIII：毀天滅地中文版》（以下簡稱為魔法門VIII中文版）的片頭動畫，它清楚地交代了整個故事的來龍去脈。玩者的目標只有一個—Save The World（拯救世界）！自從魔法門脫離「克拉克」的老舊劇情之後，就開始朝著一個全新的方向邁進，其中最重要的就是另一個系列：「魔法門之英雄無敵」觀念的導入。

「魔法門之英雄無敵」系的風格，在《魔法門VIII中文版》中變得更加濃厚，玩者不難發現許多新設計均是取自於「魔法門之英雄無敵系列」；譬如各種文化互異的非人類種族、城鎮、各式各樣的怪物種類，以及豐富的魔法設定等等。



▲遊戲畫面變得更為精緻了，畫面顆粒明顯細膩許多。

各種族文化特色的細膩表達



◀島上的蜥蜴人，恐懼地向玩者訴說大災變的經過。

在遊戲中的第一個場景匕傷島，玩家身處的村莊便是由蜥蜴人所建立的，因此店裡的老闆、教堂中的牧師、走在路上的居民幾乎都是清一色的爬蟲類。「魔法門」系列以往那整人類獨尊的情況已不復存在，取而代之的是各種族之間交流與共處；以往在遊戲中被視作敵人的蜥蜴人，拜「魔法門之英雄無敵」所賜，如今也有了一席之地。

匕傷島的場景頗具熱帶雨林風味，是一個生長著椰子樹的熱帶島嶼，因為爬蟲類很怕冷。這樣的環境與蜥蜴人的文化搭配在一起，展現了其南美式的特殊風格；深綠的背景色調佈置出雨林般的氣息，林立的熱帶樹木有著十分原始的味道。由於大災變帶來各種破壞，使島嶼上處處充斥火山口，且經常不定時地噴發，暗紅色的怪異天空與雲彩，訴說著這塊土地所承受的殘害……。

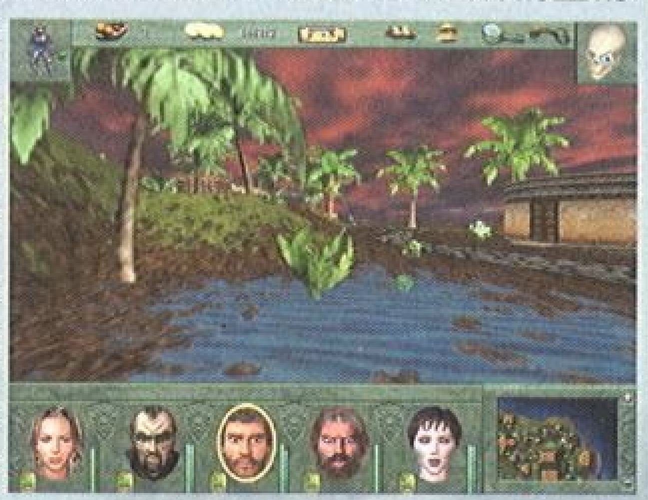
蜥蜴人的文化是很特別的，這裡是屬於他們的城鎮，因而與人類城鎮有很大的差距。他們的建築擁有自己獨特的風格，這些住民以原石和木頭為建材所打造的家園，充分透露出一種神秘的氣息。在整個村鎮中最具代表性的就是蜥蜴人的神殿，是一座有著高聳台階，有如祭壇般的巨大建築；這種如馬雅祭壇般的教堂設計，產生了另一種曠野的氣氛。自然、樸質而不流於粗糙的城鎮風貌，給人的感覺很新鮮。

匕傷島因為毀滅者所施放的魔法之影響，導致火山爆發，橋樑全毀；因此匕傷島的交通也就此而對外中斷。由於水質的問題，島上許多住民都感染了黃熱病，坐船來襲的海盜更使情勢變得雪上加霜。這是玩者所要拯救的第一個破敗之地。



▲蜥蜴人的神殿裡，主持的不是牧師而是巫醫。

從許多方面可以看出，《魔法門VIII中文版》在設定上的細膩與精緻；除了匕傷島外，其他還有各式各樣的豐富場景，當然也包括了牛頭人與黑暗精靈的城鎮。遊戲中包含了各種不同的文明與建築風味，每到一處又是個新的獨特風貌。至於其它的城鎮究竟還有哪些，又有著怎麼樣特殊的風格，就留待玩家自行發掘了。



▲由匕傷島的風景來看，這裡似乎是座熱帶島嶼。

遊戲介面的翻新

《魔法門VII中文版》的操控介面與遊戲方式，與前一代十分地類似；不過仔細比較起來，還是可以找出許多不同之處。比如說遊戲的控制板面，玩過前作的玩者應該一眼就能瞧見兩者之間的差異；隊伍的目前狀態，則分別清楚地顯示於畫面的左、右角及隊員的肖像上，讓您可以隨時監控每位隊員的情形。



▲精緻的彩色地圖，可自由縮放觀看。

點選螢幕右上角骷髏頭，您將可以看到各種不同類型的法術，這就是施法用的法術書。《魔法門VIII中文版》以素描般的風格來表現，樸實的圖案配合著一旁書寫著的神秘咒語，有如真的法術書般十分有趣。每位法師所能學習的法術種類，與職業有相當密切的關係。只要在圖示上按一下，就可以進行施法，目前作用中的法術將會表現在骷髏頭上；例如施展了「巫師之眼」，在作用期間骷髏就會長出一隻藍色的眼睛來，如果是施展落羽術，在骷髏的下方會出現一堆雲，相當簡潔有趣。



▲十分古典的法術書，韻味十足。

指令圖式的安排則改成位於螢幕畫面的上方，這裡排列著日誌、紮營等等多種選項。您只要點選它們，就可以輕鬆地完成這些動作。此外，遊戲中仍舊保留了許多前作就已經存在的功能，譬如即時／回合制戰鬥的切換、各種方便的熱鍵，以及小地圖的遠近縮放等等。



▲回合制的設計依然存在，當玩家手忙腳亂喘不過氣，可以立刻按下Enter喊停。

玩家角色與人物創造

這回玩家僅能創造一名代表自己的角色。《魔法門VII中文版》的職業十分特別，且與種族有著密切的關係：人類是所有種族中各項屬性最平均的角色，其職業一共可分為戰士、牧師與死魂法師三種。


▲人物的經歷會以不同顏色的字列出來。藍色的是表示重要主線。

除了人類外，玩家也可以選擇地精、牛頭人、黑暗精靈與吸血鬼等其它四個種族，這些非人類種族雖然並無職業分等，但卻則各自擁有不同的天賦，其中牛頭人和地精皆是屬於力量型(這也意味著他們沒什麼腦袋，是四肢發達頭腦簡單的笨生物)，而吸血鬼和黑暗精靈就較偏向法師之類的職業，基本上吸血鬼所施展的法術皆是屬於牧師系，而黑暗精靈則屬於巫師系。也正因如此，所以人類的各項能力是比較平均的，而其他種族在先天少就有傾向某些能力發展的情形。


▲火花術威力驚人。

其中較值得注意的是吸血鬼，他們是一群被詛咒的人類，因此在屬性點數的分配上和人類基本上是相同的。吸血鬼這個種族，對於「魔法門」系列來說是一個很大的創新，因為他們具有的能力是相當特殊而且獨一無二的；他們天生具有吸取其他生命血液，以醫療自己的特殊能力，而高等級的吸血鬼甚至可以將自己霧化，以完全避開敵人的攻擊。雖然黑暗精靈也有著特殊的黑暗精靈技能，不過其感覺比較類似法術，而不及吸血鬼來得獨特。

此外遊戲中也加入了某些特別的技能，而且許多是身為人類無法學習的，例如再生術；不過人類在學習技能方面卻相當優秀而且專業，只要是該職業所運用的技能，幾乎都可以學到大師級以上，而且可學技能範圍相當深入專精。

▲大戰之後，屍橫遍野的狼籍景象。

旅途中的其他冒險者們

《魔法門VIII》中，您只能創造代表自己的人物，因此其它的隊伍成員都必須靠自己去尋找。其中代表玩者的主角人物無法解雇的(就是玩者一開始所創造的角色)，其它的伙伴則可以由玩者來決定其去留。



▲玩者只能創造自己的角色，至於其它的伙伴都必須從冒險旅途中尋找。

▲在旅館中可以看到所有人物角色的資訊，並招募人員加入隊伍。

在《魔法門VIII》中，隊伍每次只能容納五名隊員，然而現在世界各地的冒險者，卻遠遠超過這個數目；這意味著，玩者勢必要有所抉擇。幸而被解雇的人物並不會消失，他們會攜帶著所有的物品、並保留全部的經驗等級回到旅館休息，等待玩者下一次的徵召，在面對不同的場合與不同的任務時，有時可能會需某些特殊的隊員組合，此時就可以回到旅館，挑出適當的人選令其加入隊伍。

這些冒險們散落在世界各處，玩者必須一一將他們找出來。有些是一開始就待在旅館的伙伴，有些是必須親自尋訪才能挖掘出來的高手，有些則是在任務旅途中不期而遇的搭檔。玩者幫助過的人，最後可能會成為隊伍中的一份子，這使得遊戲的變化性更加多采多姿。

巔峰造極的挑戰

本遊戲最令人興奮的部分，就是其龐大的地下迷宮與數不清的驚人機關。在遊戲中第一個場景時，玩家就有機會展開第一場地下迷宮的冒險！那是座年代久遠的廢棄陵墓，事實上，早在蜥蜴人還未抵達這個島上時，就已經存在了；這是一個古老的神秘文明，除了這座廢棄神廟並無任何蛛絲馬跡。

▲佈滿機關的廢棄寺廟，危機四伏！


▲廢棄寺廟有兩個入口，其中一個聳立著蛇頭，一看就知道是由某個崇拜蛇的文化所建。

當玩者進入這個地下迷宮時，將會發現一切的通道都有如蛇般蜿蜒，而居住其中的是大量的蛇人和翼蛇。平整的石壁、細膩的石塊紋路，雕塑出有如南美文明般的古老風格。這裡有著許多的機關，像是踩地板、


▲二選一，該走哪一條路呢？

變化多端的藥劑混合系統

藥劑混合系統其實並不是一個新穎的設計，早在好幾代以前，它就已經出現在「魔法門」系列中；這個功能可允許玩者自己利用藥材與空瓶，調配出特殊的魔法藥劑。通常藥劑店會販賣一些基本的藥材，然而真正希有罕見的藥材，還是得憑自己去尋找。

所有藥劑的等級分為四級：簡單藥劑、複合藥劑、白色藥劑、黑色藥劑。這些藥劑之間是有關連的，簡單藥劑可以互相混合成複合藥劑，複合藥劑之間可以混合成白色藥劑，而白色藥劑又可以用來製作黑色藥劑；製作藥劑是否成功（失敗可是會產生致命的爆炸），以及所能調配出的藥劑種類，除了看混合配方是否正確之外，調配人物的技能級別也是一個因素，只有英雄級的鍊金術士，才有機會調配出珍貴的黑色藥劑。

雖然有些不同的藥材，所混合出的藥劑種類是相同的，然而在某些任務中，卻可能需要完者去收集這些各種不同的材料。相較於前一代的藥材多為藥草，《魔法門VIII中文版》的藥材種類可以說是包羅萬象，從各種天然花草、礦物煉石到動物組織，像是眼球等較噁心的東西也看得到哦！



▲法師的物品欄，果然是充滿了藥材與瓶瓶罐罐。

不斷分歧的通道、密門，以及致命的陷阱設計。當玩者身至於神廟中時，必須通過這一道道的考驗，由於這些陷阱都非常致命且啓動迅速，因此十分刺激；加以配合著背景的獨特風格，就好像尋寶電影中的情節一般。「二選一」的分歧通道，更是直接考驗咱家的第六感和直覺，而且即使走到最後，若非細心的玩者，可能還是找不到真正的寶物所在。



▲充斥廢棄寺廟中的翼蛇，頗爲難纏。

▲在走道的盡頭，似乎放著某樣重要物品……。小心，別被唬了，那不過是鑽石而已。

試想，這只不過是《魔法門VIII中文版》裡最初級的地下迷宮，若與往後令人目眩神迷，佈滿傳送盤和跳躍點的大型地下城相比，就顯得微不足道了。強大的怪物、錯綜複雜的機關通道，要完全走遍恐怕得花上好幾天的時間。溶岩、斷崖、急流、魔法地帶，各種稀奇古怪，危機四伏的場景盡收眼底，靜靜等待玩者前來向這個有如夢魘般的地下世界進行挑戰。



▲從廢棄寺廟中取出的黃金蛇之偶像，這可是費了好大一番功夫呢。

完全中文改版

許多質量俱佳的經典之作，卻常因為語言的隔閡而使不少玩者裹足不前；無論遊戲多好玩，如果不瞭解其內容，其樂趣往往會因此大打折扣。「魔法門」系列的中文化工作，早在好幾代以前就已經開始；而這次的最新系列作品《魔法門VIII中文版》，自然也將提供所有玩家一個完全中文化的舒適環境。雖然中文字與英文字有些根本上的差距，但在經過妥善處理之後並不會破壞原本精緻的畫面；改版技術上的進步，使國人玩起遊戲來品質絲毫不打折扣。



▲以中文顯示的任務資訊，相當淺顯易懂。

▶在翻譯成中文後，無論訊息有多少都不再是難事了。



◀連人物視窗也中文化了，所有資訊一覽無遺。

結論

《魔法門VIII中文版》承襲了七代的優點並與新理念進行融合，創造出一個令玩者既熟悉又新奇的精彩國度；而許多早期作品的特色，也加入了這個行列裡，使得整個遊戲變得更加豐富與多采多姿，是RPG玩家絕不可錯過的經典大作。

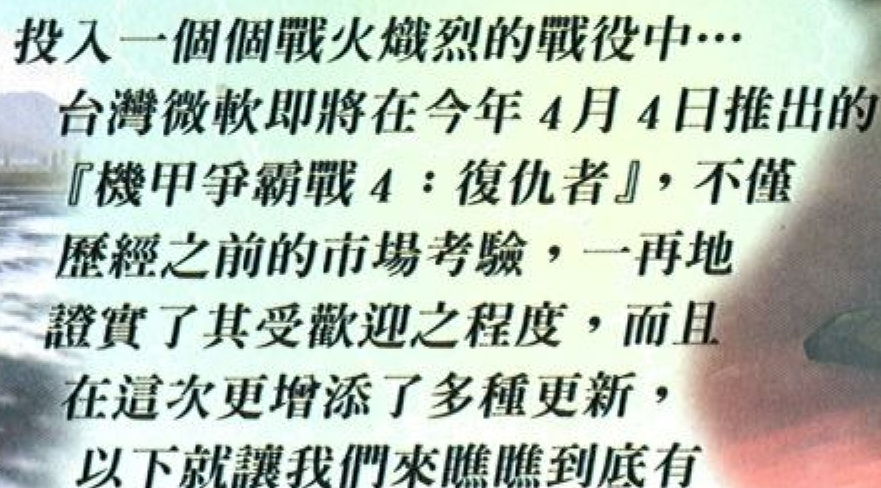


遊戲中的魔法卡牌，有點類似目前風行全球的「魔法風雲會」。



機甲爭霸戰4…復仇者

相信讀者們就算不清楚『機甲爭霸戰』是啥東西，但至少都知道無敵鐵金鋼或機動戰士鋼彈之類的機器人名作經典吧！試想在現今的戰爭中，如果出現一具數層樓高的巨大鋼鐵機器人，以強大的火力及敏捷的機動性活躍於戰場時，會對戰局的影響有多大啊！在『機甲爭霸戰』中的主角，就是這些擁有多種致命武器的巨大兵器，由各個訓練精良的駕駛員（玩家也是其中之一）操控，投入一個個戰火熾烈的戰役中…



台灣微軟即將在今年4月4日推出的『機甲爭霸戰4：復仇者』，不僅歷經之前的市場考驗，一再地證實了其受歡迎之程度，而且在這次更增添了多種更新，以下就讓我們來瞧瞧到底有那些值得一看之處吧！

遊戲類型：動作模擬
國外設計：Microsoft
國內發行：台灣微軟
發行日期：4月4日

復仇者的悲歌

在這款遊戲之中，玩家得扮演最後一位倖存者，為了替同伴們報仇及奪回自己原有的事物，以僅存的戰鬥機甲與試圖毀滅星球的敵人周旋。在進入遊戲時，首先會看到『機甲爭霸戰4：復仇者』迫力十足的開場動畫，這段影片將會讓玩家置身於影片內機器人的駕駛艙中，從準備到與入侵的敵軍決一死戰，一連串的動畫讓人不禁燃起一股壯烈出征的英雄氣概。



雖然這是一款以巨大機甲作戰的動作模擬遊戲，但是在劇情方面，本遊戲也毫不馬虎。在遊戲當中，玩家將會遇到各式各樣的角色，並且藉著收看新聞及收聽無線電訊息，來獲得更進一步的劇情發展，這是一般同類型的遊戲當中很少能做到的特點。



遊戲中的主角－巨大機甲上場！

為了之前未接觸過的玩家也能輕易上手，遊戲中提供了訓練模式，這裡有專業的教練及設備完善的訊訓練場，供玩家在此學會各種機械人的駕駛技巧；由於這一代的使用者介面更加簡便，說明功能以相當完善，所以雖然有比以往更多的戰術指令，但操作起來反而更方便也更靈活了。

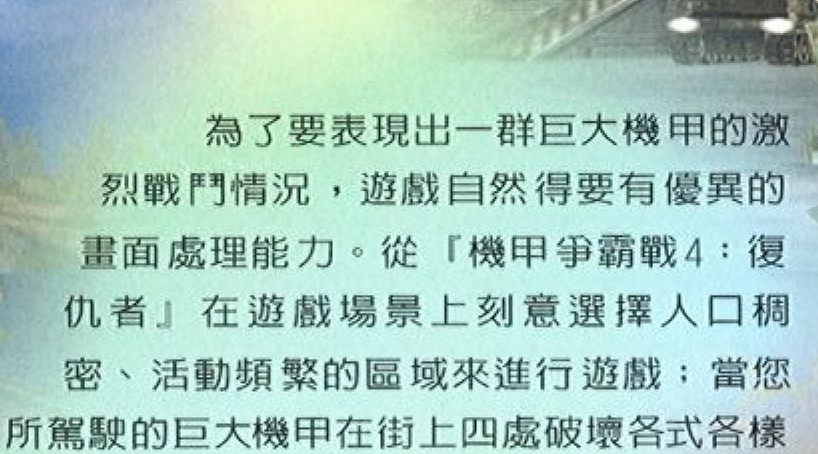
在學會如何操控機器人後，玩家可以在遊戲中選擇並操控21款與衆不同的戰鬥機甲進行各項任務，其中有7款是本代中才出場亮相的；但可不是看順眼了就帶上場哦～玩家得先在聽一下任務簡報，在瞭解每個任務的作戰目標後，再選擇適合的機甲上場哦！隨著遊戲的進行，可以在15個戰場中出擊執行30種以上的特殊任務，像是攻擊特定的敵方建築物、潛入敵境帶回重要的事物、或是與敵人的強大勢力進行一場硬戰等。

『機甲爭霸戰4：復仇者』最特別之處，便是可以在遊戲的「機甲研究室」中自行改造並設計出特別的機器人；這21款機甲都可以進行各種改造，像是更換適用的武裝、噴上與環境類似的保護色等，以更合乎作戰環境。

當然改裝也不是可以隨便裝個一簍筐的，延襲《機甲爭霸戰》系列的傳統，每台機甲平台都有個別的載重量、武器裝載點、行動速度、感應器、散熱裝置及其他配備系統，裝配武器或改造裝甲時，也要考慮會不會影響其機動性及攻擊持續性，若裝了超強的武器卻沒有合適的散熱能力，那就會打幾下就得休息個半天，很容易就被圍毆了（想想機槍跟大砲的威力及射速就瞭解了吧！還有飛彈火箭等可不是無限的！）每一台機甲都有其獨特的能力和弱點，所以在任務前要依照實際的狀況來作出適當的調配。

除了自身操控的機甲之外，玩家也可以完全掌握遊戲的進行，像挑選一同作戰的隊友，佈署各單位的作戰位置及進攻時刻表，靈活地運用不同的機甲成員來進行整體作戰，以團隊合作的方式來幫助所有隊員獲得更佳的表現。所以玩家不只要成為一名精英級的戰鬥員，更要有身為運籌帷幄皆在掌中的優秀將領之體認。

刻畫逼真的聲光效果



為了要表現出一群巨大機甲的激烈戰鬥情況，遊戲自然得要有優異的畫面處理能力。從『機甲爭霸戰4：復仇者』在遊戲場景上刻意選擇人口稠密、活動頻繁的區域來進行遊戲；當您所駕駛的巨大機甲在街上四處破壞各式各樣的事物時，可以感受到民眾慌忙逃避著機器人的慌恐；在充滿了各式各樣的動態角色之餘，也更增添了戰場的緊張氣氛。

當然，玩家最在意的，應該還是各款單位在作戰時的表現吧！一道道的光束破空般地向敵人激射而出、爆炸的火光在戰場各地漫延；所看得到的各種事物也隨著無情的砲火而逐漸毀壞崩離，再加晝夜的明暗變化、濃霧、下雨、飄雪甚至暴風與及劃過天空的閃電之激烈的氣候影響，讓遊戲中到處都充滿了效果十足的真實戰鬥場面。



在配樂方面，由BattleTech Universe 所製作的電影原聲配樂擔綱演出；作曲家Duane Decker以各種扣人心弦的樂曲，讓玩家更能融入螢幕之中的戰場，藉由聲光的刺激，彷彿置身於交戰不斷的戰場之中。

特殊機甲機密大曝光

地獄使者(HELLSPAWN)



- 隸屬單位／天體核心
- 裝甲／鐵纖
- 機身結構體／內化鋼構
- 最大速度／106 km/hr
- 最大重量／45 ton
- 武器／3具中程脈衝雷射、2具長程10型飛彈
- 電子反制／鬥神
- 躍進噴射器／有

九丈火龍(CHIMERA)

- 隸屬單位／天體核心
- 裝甲／雷射反射
- 機身結構體／內化鋼構
- 最大速度／102 km/hr
- 最大重量／40 ton
- 武器／大型雷射、中型雷射、中程20型飛彈、機槍陣
- 電子反制／無
- 躍進噴射器／有

鐵血戰將(UZIEL)

- 隸屬單位／天體核心
- 裝甲／鐵纖
- 機身結構體／內化鋼構
- 最大速度／95km/hr
- 最大重量／50 ton
- 武器／短程6型飛彈、2具粒子砲、2具機槍陣
- 電子反制／無
- 躍進噴射器／有

中文化等更多的特色

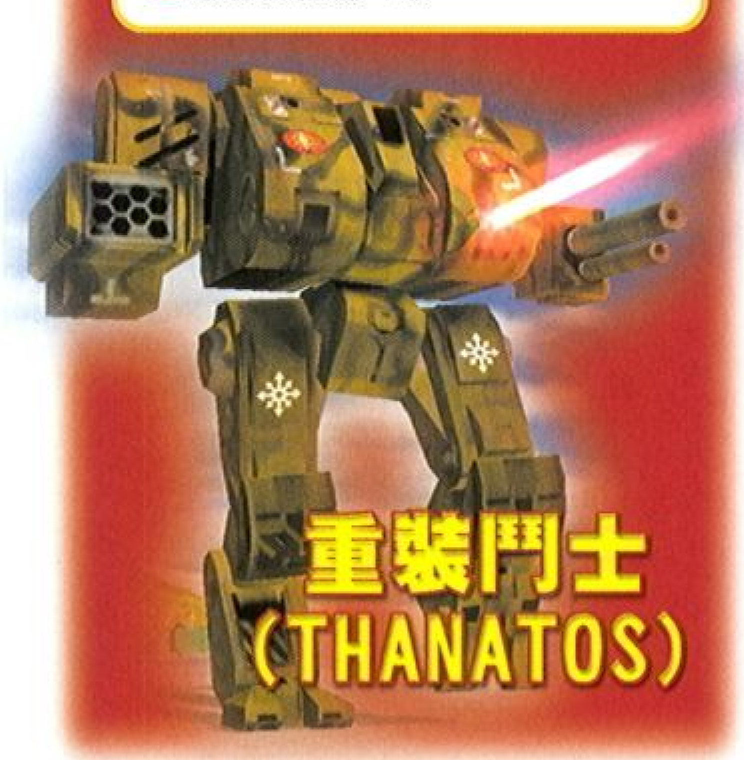
為了讓國內的玩家也可以輕易進行遊戲，遊戲除了各式文字敘述及介面都全面中文化外，連遊戲中的語音也用中文配音呢！這在國外遊戲中是相當貼心的設計，讓一般未接觸過的玩家也能夠很容易地就瞭解遊戲中的內容及玩法。

在遊戲中人工智慧方面，敵人的AI將可以讓玩家自行設定，例如聰明到什麼程度，可以及使用什麼等級的機器人等，也能夠選擇遊戲中戰爭的難易度，所以大伙可不用擔心會被電腦打著玩，一切都在玩家掌控之中！

最後值得一提的是，『機甲爭霸戰4：復仇者』也支援網路多人對戰的功能，玩家可以創造出自己的任務，並且登錄進伺服器中，與其他好友一起完成這些自創的任務。當然玩家也可以經由 MSN Gaming Zone 的安排，透過網際網路來進行連線遊戲的對戰；在連線遊戲中，在同一場戰役中最多可以同時支援 16 位玩家一起進行。玩家不但可以跟夥伴一起用合作的方式來完成任務，也可以用以殲滅對方團隊為主的「死鬥模式」、或是「消耗戰」、「奪取軍旗」、「山丘之王」及「偷取信標」等方式來進行遊戲。喜愛機器人的玩家們，就讓我們拭目以待這款遊戲的表現吧！



- 隸屬單位／天體核心
- 裝甲／鐵纖
- 機身結構體／內化鋼構
- 最大速度／81 km/hr
- 最大重量／75 ton
- 武器／LBX 20型散彈、4具中型脈衝雷射、中程20型飛彈
- 電子反制／鬥神
- 躍進噴射器／有



重裝鬥士(THANATOS)



不死神(OSIRIS)

- 隸屬單位／天體核心
- 裝甲／鐵纖
- 機身結構體／內化鋼構
- 最大速度／130 km/hr
- 最大重量／30
- 武器／短程6型飛彈、5具中型雷射、機槍陣
- 電子反制／無
- 躍進噴射器／有

- 隸屬單位／克蘭高原軍
- 裝甲／鐵纖
- 機身結構體／內化鋼構
- 最大速度／73 km/hr
- 最大重量／90 ton
- 武器／2具克蘭電磁槍、2具克蘭長程10型飛彈、4具克蘭中型廣角雷射
- 電子反制／無
- 躍進噴射器／有



暴貓二號(MAD CAT MARK II)

採訪報導

遊戲極品堂

在經過了我們幾次的連續報導後，相信讀者們對於『九英雄物語』這個充滿歐美風味的 RLG已經了初步的認識。在這一期的報導，我們將揭露『九英雄物語』中，最主要的九個角色迷人的個性，並且再針對遊戲中特殊的職業及轉職系統做一個詳盡的介紹，就讓我們來再次一窺九英雄的迷人之處吧！

九英雄物語

聖戰語錄

作者：蔡小開

具有獨特個性的角色設定

既然遊戲命名為『九英雄物語』，顧名思義的，整個遊戲的故事就是圍繞在九個英雄人物中打轉的。為了讓遊戲的劇情更加的吸引人，遊戲企畫在整個遊戲的情節設計上，更是加入了許多動人的感人因素。以下我們就將這九位英雄們的個性做一個詳盡的介紹，讓讀者好好的感受一下這些栩栩如生的主角們。

安東尼爾

安東尼爾酷愛自由，而且他喜歡機智、華美的交談，以及感性和充滿希望的結論。他是個冒險家，熱愛旅行，而且喜歡追求學問，緊貼潮流，也有語言的天份。而且安東尼爾的二元性格，變化多端，有機會同時做兩份完全不同性質的工作。



安東尼爾
代表：天空藍
身高：183CM
生日：SR1370年
體重：82KG
星座：射手座

布蘭妮

布蘭妮口才好，一刻都不能安靜。她很重視兄弟姊妹和朋友間的感情，可以和任何人打成一片純真，具有魅力、頭腦好，很會替朋友取綽號，也善於模仿別人的樣子。有靈巧的雙手，具有創造發明的才能，彷彿是為了工作而生似的，一刻也不肯休息。因為這樣，無論布蘭妮到那裡都受大家的肯定。

布蘭妮
代表：黃色
身高：160CM
生日：SR1371年
體重：48KG
星座：雙子座



查爾斯

如果你初認識查爾斯，會被第一個印象誤導你對他的看法，因為他很需要保護自己，不會對陌生人開放，但當你進一步認識他，你會知道他實在是個大好人。他對朋友和愛人都很忠實和執著，而且他最喜歡收集和儲藏東西，對任何事物都不捨不棄，且對美好事物的品味也相當高。



查爾斯
代表：銀色
身高：178CM
生日：SR1369年
體重：77KG
星座：巨蟹座

洛克

洛克平日明朗、充滿活力與愛心，在別人面前勇氣十足的表現自己之意見，性格強烈，一旦決定的事情，就不會接受別人的意見。他天生具天者的風範，有很強的領導能力，善於將自己最好的一面表現出來，行動積極做事總是充滿信心，是屬於領導型的人物。

洛克
代表：金色
身高：177CM
生日：SR1378年
體重：78KG
星座：獅子座

巴斯特

巴斯特對待朋友是忠實且誠實的，做任何事都很客氣謙和。他不會急燥衝動，非常內向，但卻有著超人般的忍耐功夫，而且意志力很強，辦起事來不慌不忙，一旦決定了的事，不會喜歡去改變。他通常都是慢熱的，要花一段時間才會去適應一份感情，一份工作，一個環境。

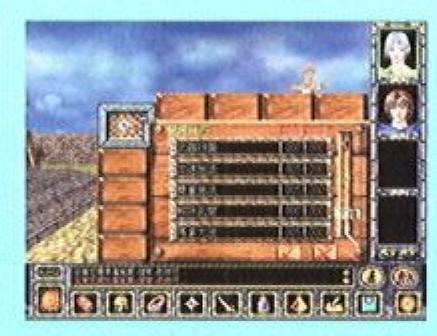
巴斯特
代表：草綠
身高：161CM
生日：SR1365年
體重：75KG
星座：金牛座

道格拉斯

道格拉斯很安靜，頭腦好，帶著難以預測的神秘性。他敏感度強，獨佔慾也強，善嫉妒。對陌生的人會愛理不理的樣子。雖然有堅強的意志，但是一旦失去冷靜、理智時，就會意氣用事，走向極端，連帶的周圍的人也受到波及。

道格拉斯
代表：酒紅
身高：188CM
生日：SR1393年
體重：89KG
星座：天蠍座







達妮嘉

達妮嘉事事要求平衡，和其他人維持深入關係是她的人生目標，她最怕寂寞，朋友對他很重要，並希望伴侶最好廿四小時陪她。爽朗活潑的她，在處理事情時會注意調和，留心公平，常會將事情盤算一番，再付諸實行，也正因此而顯現出優柔寡斷的個性。

達妮嘉
代表：淡紫
身高：169CM
生日：SR1380年
體重：52KG
星座：天秤座



高曼

高曼是個創新、多變、獨立、倔強、反叛的人，其實他是很矛盾的一類，不單外人看他們如是，連高曼自己也感受到自己的矛盾。他喜歡大膽的朝新的領域探索，不喜歡受世俗的拘束，不願給予他人太多的束縛。直覺力非常發達，不論在任何情況下都可以冷靜的觀察事物。

高曼
代表：藍色
身高：176CM
生日：SR1371年
體重：76KG
星座：水瓶座

安德烈

安德烈最大優點就是他的一顆善良的心，他最喜歡幫助人，願意犧牲自己去為別人，尤其看到別人有困難時總是會伸出援手，極具有同情心。他的感受性相當敏感，很容易受到別人影響，感情豐富，很容易掉眼淚，有時則拖泥帶水，對於困境中的人，也能給予同情與安慰。

安德烈
代表：淡綠
身高：185CM
生日：SR1373年
體重：89KG
星座：雙魚座



能力培養自由度高



在『九英雄物語』中，對於主角的設定及角色的能力培養，是具有很高的自由度的。玩家幾乎可以依自己的想法，掌控主角的發展方向，也因為如此，不同人玩這個遊戲，所創造出來的角色就會不太一樣。

遊戲中一開始，由玩家設定主角時，就必須在六種職業、五種種族之中，選擇一個自己喜歡的組合。而人物的屬性則總共有知識、力量、智力、敏捷、體質等，此外還有魅力值、運氣值兩種不可變的屬性。不同於一般的同類型遊戲，人物升級後屬性的調升是固定的，在『九英雄物語』中，角色每升一級，玩家



所獲得的將會是一定數額的升級點數，然後玩家可以依自己的意向，決定是哪些屬性要增加。

因此對於角色的變化，可說是完全掌握在玩家自己手上，你可以培養出一個有超大力量的戰士、也可以創造出一個行動如風的盜賊。

種族與職業關係表

	人類	精靈	矮人	侏儒	半身人
魔法師	▲	▲			
牧師	▲	▲	▲	▲	
小偷	▲	▲	▲	▲	▲
戰士	▲	▲	▲	▲	▲
僧侶	▲				▲
吉普賽	▲	▲			▲

職業升級秘密大公開

在之前我們已經說到在『九英雄物語』中，總共有六種職業、五個種族，接下來我們就看看職業的進階設定。在遊戲中每一種職業，到了一定的等級就可選擇晉級，來加強自己本身的能力。因此除了基本的六種職業以外，還有十七種更高等的職業，以下我們就將這些職業做一個詳盡的介紹。

牧師[Cleric]

－治療性法術、團體輔助性法術

牧師也是施法型的職業，只不過是防禦型的職業，信仰神明使他們可以獲得治療傷害，恢復傷害，免除傷害等神奇醫術。他們對於戰鬥方面的技巧，幾乎無所知悉，適合成為隊伍中最佳的醫生。

牧師轉職選擇

▲神官〈Lord〉－加強戰鬥技能。為了保護教義轉而學習戰士技巧的神聖戰士，具有一部份戰士技巧的能力。

▲聖者〈Savant〉－團體輔助性、治療性法術。精通各種醫護技巧及熟悉各式各樣的防護法術，是增強隊伍防禦的最佳人選。

▲教主〈Bishop〉－復活性法術。唯一能將一個死亡的人由轉換而成為一個活生生的生命體。

魔法師[Mage]

－魔法攻擊、魔法防禦

魔法師是善於控制宇宙自然力量的施法職業。他們的的武器戰鬥技巧比牧師稍微好了一點，但他們應該還是會寧可利用火球術、召喚雷神等強大攻擊性法術攻擊敵人。

魔法師轉職選擇

▲大法師〈Archmage〉－法術效力時間長、所耗法術點數消耗減少、可加速施法。利用古老神奇的失傳咒語，將施法更為簡潔有力而效力更久。

▲巫術師〈Wizard〉－連續施法、快速施法、更具破壞力。利用對法術深入的熟知，在最短的時間內連續施出魔法且加強敵人的傷害。

▲操靈師〈Necromancer〉－召喚古老的生物、不死生物、控制死屍。借用古老生物的力量，操縱古老生物或使死屍暫時成為殭屍。

戰士[Warrior]

－武器戰鬥

戰士是最基本戰鬥職業，他們的高生命力及強壯的手臂讓他們十分適合於戰鬥。對戰鬥技能的日愈提昇，可以使有效的攻擊次數愈多，不僅是在攻擊次數上，連攻擊的傷害也愈增強，讓他們的攻擊更具有威力。

戰士轉職選擇

▲聖戰士〈Paladin〉－治療性法術。戰士由堅定的信仰轉而學習牧師法術的通靈戰士，具有一部份牧師法術的能力。

▲騎士〈Knight〉－雙手武器。放棄防禦，該採雙手分持武器的戰士，具有一回合之內攻擊高達六次的可能。

▲劍士〈Swordman〉－奧義劍法。學習具有許多不為人所知的絕技劍法。

小偷[Thief]

－偷襲、偷竊、開鎖、藏匿

小偷是個不稱職的戰鬥職業，當戰士利用武器攻擊時，小偷則利用技巧解除對方的武裝。他們精於躲藏的技巧，也精通藏匿與潛行的技巧。利用開鎖與特殊行動的技能，小偷可以進行暗殺敵人的行為。

小偷轉職選擇

▲武士〈Samurai〉－學習二刀流技能。學習雙手分持武器的技巧，可於一回合中可以連續六次攻擊。

▲殺手〈Assassin〉－行動技巧、連續偷襲、致命一擊。擅長利用增強潛行與藏匿的技巧，突襲敵人於先。

▲忍者〈Ninja〉－各種忍術、投擲暗器、繞刺。學習深奧的忍術，並擅長以遠距離投擲暗器的方式，造成敵人極大的傷害。

吉普賽[Gypsy]

－心靈攻擊

吉普賽也是施法職業之一，但與其他兩個施法職業不同。吉普賽的力量則來自他的內心。他們駕御、改變並利用自我原始的能力，有許多法術限制了僅能施法在自己的身上而已。

吉普賽轉職選擇

▲遊俠〈Ranger〉－武器戰鬥、強化武器。由吉普賽人轉而學習戰士技巧的心靈戰士，具有一部份戰士的技巧。

▲靈術師〈Sorcerer〉－製造幻象生物。他們可製造出幻象生物，於戰鬥中攻擊對方，但是時間不會維持太久。



僧侶[Monk]

－徒手搏擊、狂暴攻擊、近戰技巧

僧侶是個擅長使用本身肉體來戰鬥的職業，他可將徒手攻擊發揮至最大效能，甚至遠超過武器帶來的傷害，他們學習如何控制自我的人體潛能，在戰鬥發揮人體本身暴發出來的能量，利用身體的靈活避免被對方攻擊。

僧侶轉職選擇

▲高僧〈Abbot〉－治療性法術。由堅定的信仰轉而學習白魔法師的神聖僧侶，可學習白魔法師的相關法術並融入於拳法之中。

▲長老〈Presbyter〉－魔法、拳法攻擊。對法術有濃厚的興趣轉而學習魔法的魔法僧侶，可學習黑魔法師的相關法術並融入於拳法之中。

▲狂戰士〈Fighter〉－增強戰鬥、致命一擊、鐵頭功。學習更高深的戰鬥技巧，能自由的駕御身體部位，而成為另一種型態的攻擊武器。

●阿雷斯



幽城幻劍錄

天地劫序傳

戰鬥系統架構剖析篇

大凡一個好的RPG，絕對少不了精彩、激烈而又規則深入的戰鬥模式，讓玩者在享受劇情與探索的樂趣之餘，也能夠以一場場的精彩戰鬥來身歷其境地體會克服強敵的成就感與劇情的高潮。本期的「天地劫：幽城幻劍錄」特報，就要為各位介紹它精緻而壯闊的戰鬥模式。

戰鬥模式簡釋

幽城的戰鬥模式繼承「天地劫：神魔至尊傳」頗受好評的畫面配置方式，採敵我左上右下的斜向配置，敵方成員和我方人物分別位於己方的八個空位內。我方的「人類」隊友當然是只佔一格的標準大小，但是敵人就有完全不同的尺寸，包含了寬兩格或長兩格的特殊敵人以及佔四格大小的巨型敵人，某些首領級敵人甚至會有八格的大小呢！

整個戰鬥的流程是以即時方式來進行，所有的敵我行動都受到一個虛擬時鐘的精密控制。基本上，敵人和我方人物在行動之間都夾著一段「準備時間」，在準備時間之後便可再選擇下一次行動，如此週而復始。為了增添戰鬥的節奏感與激烈程度，幽城的戰鬥模式還允許同時有一人以上的敵人或我方人物一起出手，甚至可能會有敵我同時以一般攻擊互攻的狀態，讓戰鬥的激烈度與速度感更上一層樓。


▲敵我同時出手攻擊的實況

技法的發動時間

除了會立刻被執行的一般攻擊之外，所有的法術和特技都需要額外的一段等待時間，而這段時間又分為「發動時間」和「回復時間」。各位讀者可以把「發動時間」想成是念咒或集中精神準備發招的時間，在這段期間該人物或敵人將會做出預備施法或使用特技的明顯動作；「回復時間」則是做出這些動作之後需要的休息時間，以準備發動下一波的攻擊。在幽城的設計中，並非所有法術或特技都是同樣消耗一定的發動時間，有些法術特技的發動時間很長而回復時間很短，有些則正好相反，因此如何搭配時間的急緩先後來選擇使用法術或物品等等，或是打倒正在發動長時間特技的敵人以避免其傷害等，都是在戰鬥時需要注意的地方。


▲選擇怪物時的標定游標。圖中的怪物土魎正準備使用蟄伏的特技


▲戰鬥模式中的施法介面，基本上和一般介面時相同

戰鬥畫面簡釋

人物狀態顯示

在此表示的是我方所有人物的狀態，包含等級、生命力與法力的現值與上限數字及長條圖顯示，以及目前的時間流逝顯示。在「準備時間」和「發動時間」時，長條顯示會從左向右移動(增長)，而在「回復時間」時，則是長條顯示從右往左移動(縮短)。目前正等待輸入指令的我方人物狀態顯示會以正常顯示，其他則會以較暗的方式顯示。







基本指令區

顯示在這裡的是我方人物在戰鬥模式中的基本指令。「攻擊」是使用一般攻擊方式攻擊敵人，「法寶」是使用隊伍行囊中的物品，「絕學」是使用該人物所會的特技和咒法，「諸態」為檢索人物的各種戰鬥相關狀態，「退卻」則是放棄戰鬥逃跑。



▲在戰鬥中觀看我方成員詳細狀態的介面－諸態

時輪

這個轉動的時輪象徵時間是否在流逝。開啓技法或物品選單、在特技或法術發動瞬間，時間都是呈停止的狀態，玩者可以由此確認是否需要快下指令。



陣形

為了增加地形上的策略性，幽城的戰鬥中加入了些許的陣形規則，這的陣形規則是：基於攻擊範圍的限制，位於前排者可以攻擊到敵方後排的敵人，位於後排者便只能攻擊到前排的敵人；而除了一次貫穿前後排或可直接選擇攻擊前後排的長程攻擊外，當前排尚有他人存在時，便無法直接攻擊後排的人物。可想而知的，防禦力比較薄弱的施法者應該排在後排接受保護，而敵方也一樣會採取這種配置，並可能會有佔兩個空位的大型怪物一次「庇護」兩名後排敵人的情形。



▲敵方槍兵的貫穿攻擊，對於後排的施法者是強大的威脅

不知道是否有沒有讀者注意到，在上期的系統介紹中有一個「陣形」指令沒有提到，因為它就是為了調整戰鬥陣形而存在的指令。在任何非戰鬥的情形之下，玩者都可以從主介面中選取「陣形」指令以改變我方配置，將最多五名我方人物任意配置到八個位置上去，此介面並會顯示人物的裝備與攻防數值等以供參考。固然施法者在後排接受保護乃是基本的原則，但在面對某些敵人時，稍微改變一下這配置卻可能收到事半功倍的效果，這其中的奧妙就留待玩者們自己去體會了。

▼體型龐大的巨蠍以噴射毒針攻擊，由此可明顯看出敵我間的體型可能差異甚大



▲在主要選單的陣形指定介面中，可以簡單的指派隊伍各成員的位置。

Command & Conquer: Renegade

終極動員令之變節者

- ◆遊戲類型／動作射擊
- ◆國外發行／EA
- ◆國內發行／美商藝電
- ◆發行時間／2001年秋季

C&C系列第一套動作遊戲

終極動員令之變節者(Command & Conquer: Renegade，暫譯)是一套3D動作遊戲，它給人的第一眼感覺有點像「雷神之鎚加終極動員令」。玩家在遊戲中將扮演GDI的精英指揮官Havoc，在第一或第三人稱的視角下探索終極動員令的遊戲世界，使用您高超的智慧與致命的武器完成任務，以懲罰邪惡的NOD兄弟會(Brotherhood of Nod)，要他們為泯滅人性的罪行負責。

▲ Havoc官拜上尉，是遊戲中的主要英雄。

▶ 雖是動作遊戲，光影效果卻極爲優異。

雖然變節者是一套第一人稱射擊遊戲，但仍有許多戰略遊戲的成份，遊戲的情節會迫使玩家評估各種行動的策略結果；例如轟炸NOD的基地時，您可以讓部隊進行空襲，但爆炸所引起的爆炸聲，將讓敵人知道你的行蹤。

親身加入戰局痛宰NOD

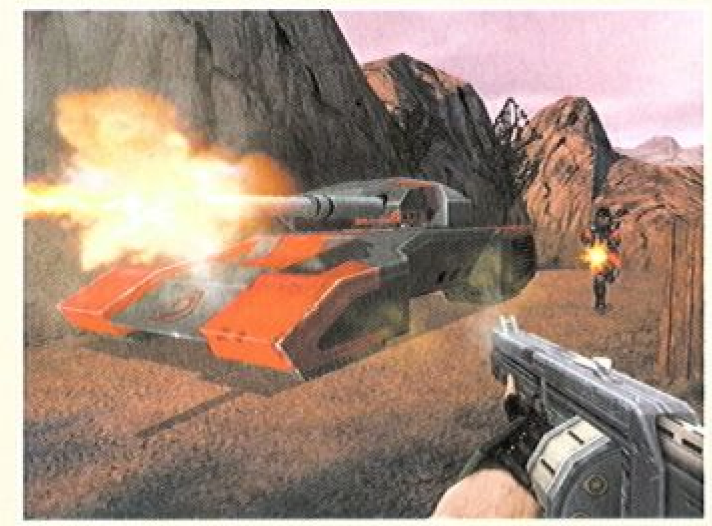
原來屬即時戰略遊戲的終極動員令系列，讓玩家以第三者的身份操縱戰局，但在變節者中，遊戲卻讓您以第一人稱的角色縱身遊戲世界，臨場感大大地提升。原終極動員令裡的車輛及建築物都會出現在遊戲中，玩家還可以親身進入建築物內身歷險境。遊戲的引擎是由Westwood自行設計，性能極為優異，建築物的內、外景轉換極為流暢。玩家也可以從建築物內朝建築外物射擊，反之亦然。戰鬥的地點還包括建築物、走廊、空曠的大草原、以及沙漠等。



▲Havoc雖隻身犯險，但卻所向無敵。

玩家在遊戲中還可以駕駛車輛，例如Orca攻擊戰機

或Nod偵察摩托車、坦克和飛機等完成任務。作為指揮官的玩家，你將擁有一身的技能和武器，可以使用狙擊鎗幹掉NOD步兵和解救人質，也可以在建築物內快速跑步，找出控制中心，然後再放置C4炸彈，把建築物炸掉。


▲遊戲的第一人稱視角畫面。

要如何完成遊戲中的任務，完全由玩家決定，你可以偷偷摸摸深入敵陣，或者以勇闖槍林彈雨的方式完成任務，可以用走的到達目的地，也可以坐七十五噸重的坦克抵達。

運輸工具、武器及建築物簡介

運輸工具

NOD阿帕契


NOD APACHE

NOD的直升機，快速、靈活，可載大量的彈藥。

武裝人員運兵車


APC

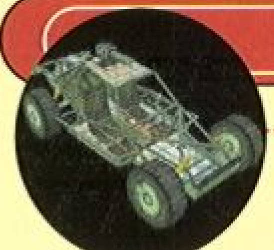
武裝人員運兵車能運送及保護部隊前往或離開戰場。

NOD 偵察摩托車


NOD RECON BIKE

快速的單人武裝車輛，配備有龍式雙筒火箭彈(Dragon two rockets)

NOD野戰車


NOD BUGGY

全地形的車輛，配備M60機關槍。極適合打帶跑的攻擊策略使用。

採礦車


TIBERIUM HARVESTER

能尋找及採集泰伯倫礦，然後運送回提煉廠進行加工提煉。

中型坦克


MEDIUM TANK

中型坦克能發射可穿刺裝甲的砲彈，並且能忍受外界的連續攻擊。

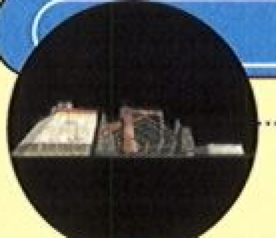
建築物

通訊中心


COMMUNICATIONS CENTER

通訊中心通常藉由干擾訊號癱瘓雷達輸出。在特定的情況下，它也能被用來求援。

建造廠


CONSTRUCTION YARD

建造廠是所有基地的基礎，NOD及GDI都用它來建造新的結構物。

NOD特訓營


HAND OF NOD

NOD特訓營是用來訓練NOD步兵的設施。

發電廠


POWER PLANT

發電廠供應基地內所有建築物所需的電力。

武器

化武發射筒


CHEM SPRAYER

能發射一股由泰伯倫礦產生的有毒氣體，能殺死未被保護的步兵。

M203榴彈槍


是M16步槍加上手榴彈投擲器，能發射40mm標準型榴彈。

狙擊槍


SNIPER RIFLE

長程精準的單兵武器，配備高科技的狙擊裝備。該裝備不僅能讓使用者瞄準長距離，也能收集到遠方的聲響。

在遊戲模式上，變節者將加入多人戰役、大會戰以及搶旗遊戲等；除此之外，Westwood也著手開發新的多人共玩遊戲模式，讓玩家享受不一樣的遊戲經驗。目前設計師將在今年二月完成變節者的遊戲特色，因此不久後便可進行遊戲的測試與除錯。預計玩家在今年秋天便可「好好地修理變節者一番」。

採訪報導

遊戲極品堂

本刊自142期揭露了酷一科技的創業之作－蓋亞大地傳說的遊戲情報後，經過兩個月不眠不休的趕工時期，製作小組終於向完成一個完美的RSLG的目標邁進了一大步，以目前遊戲的完成度，足夠在RSLG的兩個重要元素，即角色轉職與戰鬥系統多加著墨介紹了，現在，就讓我們來一窺其中奧秘。



蓋亞大地傳說 GAYA Legend

戰鬥系統大公開！

在歷經長達兩個月的時間作戰鬥部分的修正後，「蓋亞大地傳說」的戰鬥系統大致完成；玩家一次最多可以帶領十二個隊員上戰場。要進入戰鬥前，玩家可自行決定要進入的參戰角色；一切安排好後，便開始戰鬥。

本遊戲的戰鬥方式是採回合制的，並戰鬥時會另切戰鬥視窗來表現，因此，不管是人物動作與特效上都十分清楚與誇張。此外，遊戲系統還將「機器人大戰」上有名的戰鬥結果預測也加了進來，在選擇敵人後，系統會出現一個此次攻擊的成功率與屬性相剋的關係，玩家可以依照預測的結果來決定是否要發動攻擊，還是臨時撤換指令，改用其他攻擊方式。



魯卡加的重攻擊





球球的攻擊畫面





六大種族的角色轉職表

在蓋亞大地傳說中，角色分為六大種族，每種種族都有自己較擅長的能力與<代表職業與可能的轉職>：



人類 1

擅長利用各式輕型武器的種族，各方面的能力值都平平，也會使用一些簡單的攻擊防禦魔法。沒有特別強的、也沒有特別弱的地方。

步兵與轉職後的強化步兵。

獸人族 2

戰力及敏捷度相當恐怖的一個種族，可以在瞬間接近敵人並將之消滅掉並且不會引人注目。

獸人與轉職後的獸神戰士。

矮人族 3

最適合使用重武器的種族，皮堅肉硬、攻擊力亦超強的。會些較基本的攻擊輔助性魔法。

矮人戰士與轉職後的矮人狂力戰士

妖精 4

長有翅膀或尖耳的種族，擅長用長距離攻擊性武器及神聖系的法術。

黑暗妖精弓箭手與轉職後的黑暗妖精阻擊手

聖獸 5

一種極為特殊的種族，因其他種族害怕其能力而遭到排斥、數量逐漸稀少。初期能力值並不是很強，因此被稱為「守護寶寶」；但在經過融合後會變成極為強悍的生物。由於很善良、時常會幫助其他的種族，故而在後期被稱為聖獸。聖獸是無法轉職的，只能透過融合，本期再度曝光另外幾隻轉職後的聖獸給玩家看看喔！

焰獸poss

雷龜

蚌

夜狼

魔族 6

由於長年與大自然的抗爭、領略到了大自然的力量與操縱之法，所以擁有極強大的魔法力。因其魔力使人感到害怕，所以都單獨或一小群生長於深山與地底洞穴中。

魔族大魔導士與轉職後的魔族魔法師



作者-米蟲

http://www.softlink.com.tw/

天威PS模擬器

不知道大家是否還記得，米蟲之前為大家介紹的兩套PS模擬器VGS與Bleem!，相信大家一定對它們所展現的相容性與效果感到相當驚喜，但是相信大家也對軟體的取得與使用感到相當困擾，其實這也是無法避免的，畢竟兩者都是由外國的小公司開發的。但是現在要告訴大家一個好消息，因為你將可以在台灣商店中購買到一套功能強悍的PS模擬器，這套名為天威PS模擬器到底是何方神聖呢？今天就由米蟲來為大家仔細介紹一番。

輕便型的介面

首先使用本模擬器剛進入時有種被嚇到的感覺，因為感覺起來真的是相當簡便，本模擬器操縱介面由三個表單組成，一開始進入模擬器時會出現一個讓使用者設定控制器(搖桿，鍵盤，網路玩家)與記憶卡的表單，當光碟機中有光碟片時可以進入第二個表單，讓使用者設定網路對戰或是直接執行遊戲，當選擇完成後就進入遊戲執行表單，雖然本介面具有使用便利的功能，但是卻忽略了相當重要的視覺感受，使的軟體本身的價值感大大降低，但是本介面有一個相當不錯的附加功能，因為本軟體使用起來相當便利與簡單，對於年紀較小的使用者來說相當不錯，因為幾乎跟遊戲機一樣，放入光碟打開電源(按一下)，就可以執行遊戲，所以可以使適用者年齡降低，我想這將是一大優勢。



第一步 選擇記憶卡與控制方式



第二步，按下Single Game

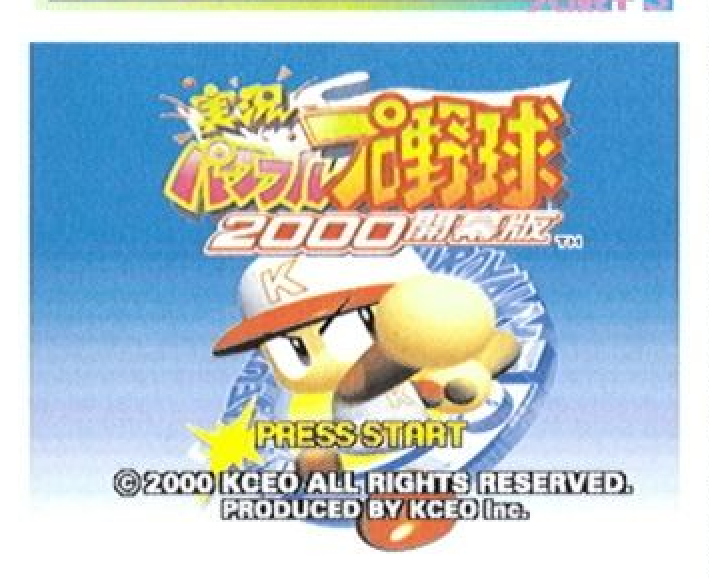
強大的互動性

在功能方面天威模擬器加入了一項獨特的網路對戰功能，讓使用者能與遠方的朋友一起享受對戰的感，此功能使用起來也相當便利，使用了P2P的觀念，只要輸入對方電腦位址就可以了，但是筆者建議本功能用於區域網路中的電腦就好，

另外介面中有一個語音聊天的選項，但是卻無法使用，應該是以後會加入的功能，試想如果具有了語音聊天的功能，我想將大大提升對戰時的趣味性，但是由於目前不行，希望廠商能盡快將此功能補上。

超級比一比

天威PS



接下來就是真正考驗本軟體的時候了，到底天威PS模擬器葫蘆裡是賣什麼樣的要藥，到底是好藥還是毒藥呢？首先需讓使用者了解，本軟體利用了和VGS一樣的模擬方式，也就是不支援3D加速卡，畫面不管2D或是3D都是以軟體計算的方式來模擬，這樣的好處是相容性較高與速度較快，但是在執行3D遊戲時的畫面跟Bleem!有一段不小的差距。在畫面上的表現天威模擬器提供了單一800x600的解析度，雖然無法如VGS可利用軟體將解析度提高到



Bleem!執行天誅二時的畫面比天威或VGS好很多

1280x1024，但是還是屬於能接受的範圍，而且這樣對於硬體的需求也可以降低。另外對於PS搖桿的支援相當不錯，不需另外設定，較令筆者不解的是，本軟體並無法自行定義鍵盤，這樣造成了筆者不少的困擾，操縱起來也較不方便。

在遊戲相容度方面，如前面所言，因為不支援3D加速卡，所以相容度上相當不錯，與VGS不相上下，米蟲以手中五款較新的遊戲來做測試，這五款遊戲分別是天珠二，洛克人五，實況野球2000開幕版，月華劍士，榮譽勳章二等，而相當讓



筆者驚訝的是這五款新遊戲都能正確的執行，而且畫面都相當正確，而其它兩個模擬器，其中VGS一樣完全能執行，而Bleem!在執行月華劍士時，出現畫面不正確的情形。另外相信玩家最關心的還是PS的兩款大作，勇者鬥惡龍七與太空戰士九的執行情形，據筆者所知勇七還不能以模擬器來玩，而太九可以已修改後的VGS來玩，而我們的主角據廠商說是可以執行的，但是米蟲沒有太九所以並無法為大家介紹。

結語

天威PS

最後，截稿前在雜誌上看到了該公司即將推出第二代的版本-天威Sky Way Gamer Ver2.0，促銷期間還會加贈USB搖桿一套(數量有限)，對於第一版的PS電腦模擬器使用者，該公司還會讓第一版的使用者免費昇級成第二版。想玩PS遊戲的讀者，就讓天威PS模擬器，帶你進入PS遊戲的殿堂 。



第二版天威PS模擬器









啓亨系列產品 多媒體

作者-小笨童

說到啓亨，小笨童是可以好好介紹一番的，啓亨的產品線都是圍繞在多媒體的四周，那啥叫做「多媒體」呢？簡單的來說，就是眼睛看的到、耳朵聽的到的東西，像是顯示卡、音效卡等。啓亨一直以來都有著傲人的驅動程式，使用者只需要將硬體安裝完畢之後，放入光碟片，電腦就會自動的搜尋出需要的Driver，所以不論看倌你對電腦多不會用，啓亨的做法讓你一試就靈！

顯示卡系列

啓亨魔虎克TNT2加速卡（M64版本）

啓亨魔虎克TNT2系列有許多款，TNT2系列的顯示晶片可以說在1999年到2000年之間大放異彩，當時以超級的效能技壓各家顯示晶片，但由於新晶片的推出，讓TNT2系列的顯示晶片都相繼掉價，像我們這些玩遊戲的人，除了你對羅菈的臉部表情特別的在意，不然TNT2 M64是真的足夠了，且價格又是MX的一半，對於經濟上又不是一個相當大的負擔！

小笨童手上這一塊可說是販售時間相當長的TNT2 M64晶片的顯示卡。啓亨魔虎克採用NVIDIA RIVA TNT2系列晶片M64，搭配32MB同步記憶體，採用32位元描繪功能以及24位，支援Pentium III系統之AGP 2X/4X匯流排，在PC及NT工作站下執行專業繪圖軟體或3D遊戲軟體可展現出相當好的效果！並支援DirectX6.0與OpenGL，所以玩Counter-Strike就可以看到噴漆的圖案喔！（啥？你不知道我在說什麼？因為在CS絕對武力中，若遊戲的顯示卡設定為D3D則你會看不到噴漆的畫面，但是如果設定成OpenGL，那就一覽無疑囉！）





▲啓亨魔虎克TNT2加速卡（M64版本）
◀採用TNT2 M64晶片

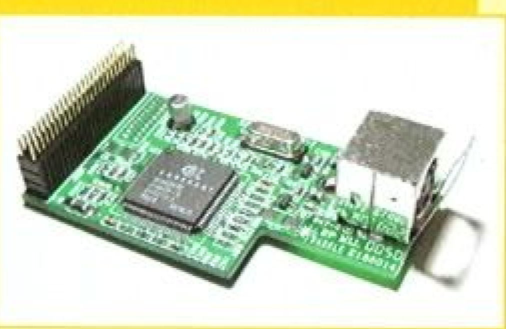
基本上M64晶片工作時所發散的溫度並不高，但為求工作穩定，啓亨依舊是加了一個散熱風扇。這張顯示卡最高可以支援到2048X1536，RAMDAC高達300MHz，對於一般使用者真的是綽綽有餘，再加上售價不高，所以這張顯示卡在目前三個月就淘汰一次的輪迴中，屹立不搖一年半載，可說是個異類囉！

啓亨魔虎克Geforce2 MX加速卡

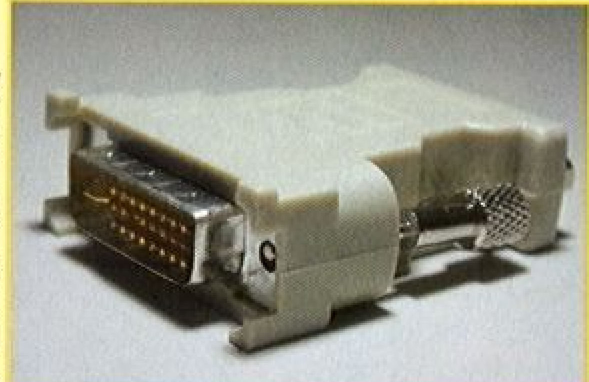
啓亨魔虎克Geforce2 MX加速卡使用的是現在的當紅炸子雞-nVIDIA GeForce2 MX 0.18μm製程繪圖處理晶片，內建SAMSUNG 32MB SDRAM（6ns），256位元二倍管道成像能力，具有雙材質像素填色能力（Dual-texture pixel-fill），搭配第二代硬體4x4繪圖引擎整合幾何光源處理引擎（Transform & Lighting



engine，T&L），效能是GeForce256晶片的1.5倍！350MHz 的RAMDAC，最高顯示模式可達2048×1536@60Hz，支援NTSC與PAL兩種模式電視輸出以及數位影像輸出（DVI）功能，雖然本卡沒有附上散熱風扇，但晶片上有散熱片，並請採用的是較大面積的PCB版，在溫度上並無多大的問題。


外接S端子的子卡已經安裝在顯示卡上

包裝盒中附有一個轉接器（DVI轉D-Sub），使用者可以利用它來做不同螢幕接頭的轉換，由於本卡已經加上可外接S端子的子卡，所以魔虎克GeForce2 MX TwinView支援多種顯示器輸出，如CRT顯示器、數位/類比信號輸入LCD顯示器及TV等，可將同一畫面輸出到兩個不同螢幕，也可以將不同畫面輸出到兩個不同螢幕。


DVI轉D-Sub轉接器

啟亨魔虎克Geforce2 GTS加速卡

啟亨魔虎克Geforce2 GTS加速卡顧名思義的採用nVIDIA GeForce2 GTS 0.18μm製程繪圖處理晶片，支援AGP 4X/2X高速傳輸模式介面，內建64MB DDR記憶體（記憶體頻寬達5.3GB/ sec，韓代顆粒），相同於MX採用第二代硬體4x4繪圖引擎整合幾何轉換與光源處理（T&L），RAMDAC則高達350MHz，最高顯示模式可達2048×1536@75Hz，具有高解析度HDTV視訊加速能力，並提供所有Windows GDI硬體加速，在Geforce系列中，算是一塊價錢還可接受且效能相當好的一款顯示晶片。



其實大家可能不知道，GeForce2 GTS是由台積電（TSMC）製造的，這是一顆0.18微米六層版的顯示晶片，採564 PBGA封裝，耗電量大約在10瓦特左右，包含的電晶體數目已經增加到了2500萬，雖說耗電量並不高，但GeForce2 GTS依然需要安裝散熱風扇。啟亨這塊GTS安裝了一個圓的扁型風扇，如此才不會因為風扇體積過大而卡隔壁的PCI插槽，不過這張顯示卡並沒有附加子卡，所以如果需要TV-OUT的使用者，可得多花一些錢去買張子卡擴充囉！



韓代顆粒的記憶體



GTS是Made in Taiwan喔！

音效卡、光碟機、電視盒

啟亨嗆紅小辣椒PCI聲效卡進化版

除了顯示卡之外，接下來小笨童為大家介紹一些啟亨的其他產品。說真的，小笨童還沒看過比這個更長名字的音效卡，嗆紅小辣椒PCI聲效卡進化版採用FM801-AU音效晶片，支援PCI 2.2、PNP、Direct Music、General MIDI、Sound Blaster Pro、Microsoft Sound System、Microsoft MPU-401 UART等，並以高效率動態雜音濾波設計，錄音取樣頻率範圍相當大，從4KHz至48KHz，音效卡上具有S/PDIF OUT插槽。



啟亨嗆紅辣椒系列聲效卡，主要是鎖定初次裝機的朋友所設計，由於驅動程式安裝方便且售價合理，相容性也不錯，所以賣場中的銷售量都相當漂亮，你考慮換掉主機板上內建的AC' 97 Code嗎？試試看這張音效卡吧！

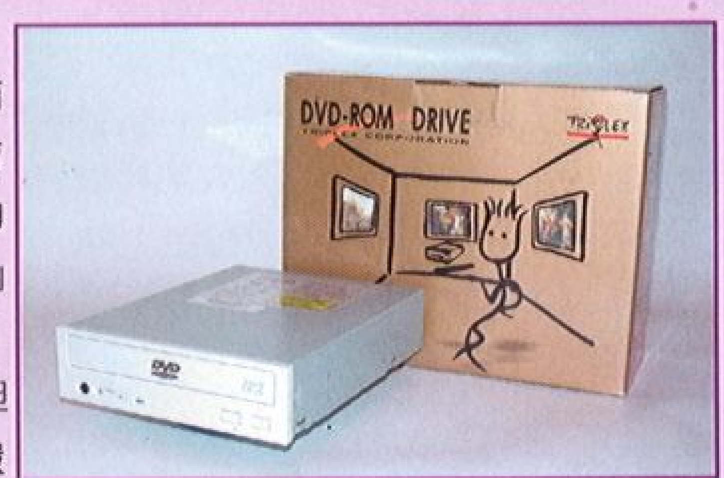
啟亨12倍速DVD-ROM

不知道大家對啟亨的印象是不是和小笨童一樣，就是當時相當紅的一塊VCD解壓縮卡－秘密情人！其實啟亨一直對於VCD、DVD等相關產品研製不遺餘力，小笨童手中是啟亨推出的12倍速DVD光碟機，這台DVD支援Ultra DMA/33、PIO Mode 4以及Multi-Word DMA Mode



2，內建有512 Kbytes緩衝記憶體，DVD的讀取速度是12倍速，CD部分則是40倍速，以目前電腦的需求來說，這樣的讀取速度是相當足夠的！

值得一提的是，許多光碟機製造商為了節省成本，會將光碟機背後的「Digital Audio」的功能接腳移除，但是這台DVD不但沒有移除，而且還有詳盡的安裝說明，小笨童對此則是相當讚賞！具有面板播放的啓亨12XDVD-ROM，外觀相當的樸實，運作時的聲音不大，但是由於光碟機在分辨DVD或是一般CD時需要一點點時間，你可別以為它挑片喔！



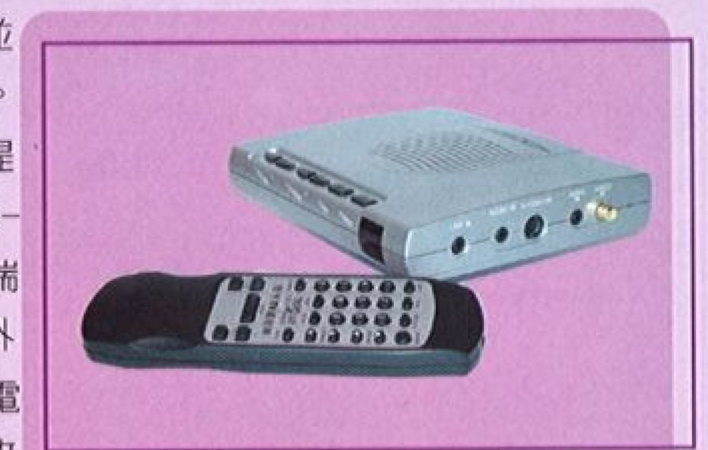
詳盡的安裝說明

啓亨TV放送盒加強版

電視盒是幹麼的？當然就是看電視囉！DigiColor支援有線電視（CATV）、無線電視，並可在各種視訊標準（NTSC、PAL、SECAM）下作切換，對於電視畫面則可以做亮度、對比、彩度、色調等。在聲音輸出方面，除了一般的大小聲切換之外，還可以調整SAP、Bass、Treble、Volume、Banlance還可以加入3D環繞音效的功能，所以用這台電視盒來看電視不比一般電視差喔！

啓亨TV放送盒畫面的穩定性相當高，根據小笨童的測試，畫面不容易受到干擾，雜訊則是相當少，當然前提是看倌您府上的Cable本來就是訊號強的囉！並且在切換電視台時碰到沒有節目的頻道，不會像有些電視盒會發出「沙沙」的雜音及畫面，則是以藍色畫面出現，保護您的螢幕及眼睛。

啓亨TV放送盒加強版具有數位化雙掃瞄電視影像掃瞄功能，使用時並不需要透過電腦，全螢幕且全彩顯示影像，頻道數目高達181頻道，具備自動掃瞄、記憶以及微調功能，並有MTS雙語功能。除此之外，還提供複合視訊及S-Vodeo訊號輸入端子各一組選擇外部訊號源（如電視遊樂器、錄放影機、碟影機、V8攝影機），整體來說，功能相當齊全，當然，如果加上FM收音機的話，那就更棒囉！



啓亨TV放送盒加強版

數位攝影機

啓亨貓眼35萬像素數位攝影機

最後，小笨童介紹兩款Web Cam給大家。首先介紹的是比較早出道的貓眼35萬像素數位攝影機，什麼是像素呢？所謂的像素就是指螢幕的顏色，其實螢幕的任何一張圖片都是由『點』所組成的，可別小看這些點喔，點的數值越高代表著畫質越好，而這裡所指的點就是『像素』，也就是說該像素越高，其畫質就會越清晰。啓亨貓眼35萬像素數位攝影機，採用USB介面（通用序列匯流排），USB介面本身就可以供電，再加上隨插即用免關機、安裝容易通用性佳等，於是許多產品都採用USB介面，由於不需要額外的接上插頭，對於使用Notebook的使用者來說是相當的方便！貓眼35萬像素數位攝影機畫質每秒可達30張，拍攝範圍由30公分延伸到無限遠處，提供每秒12M/sec的傳輸速率，最高解析度可達640×480，貓眼還可調整亮度、色彩校正及飽和功能，影像及語音可做同步的錄製、壓縮及播放。

啓亨貓眼35萬像素數位攝影機



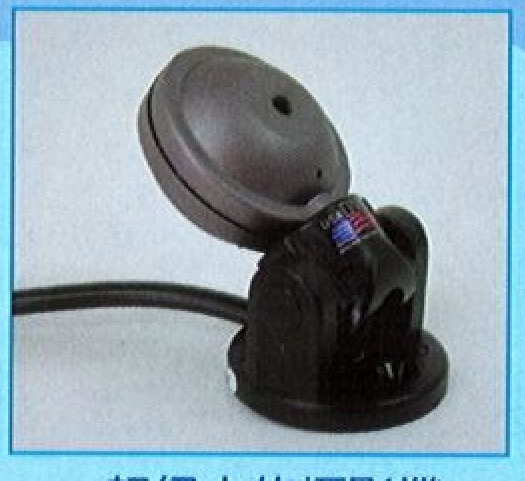
具有保護蓋的設計

為了保護CCD攝影機，在貓眼的上方有一個圓形的保護蓋，使用時將保護蓋掀起即可使用，不需使用時則將保護蓋放下來，當然對於拍攝不同的角度，貓眼可做出左、右、上、下的調整，非常的方便。

啓亨貓眼數位攝影機影音加強版



「好小喔！」，這是小笨童對於這款數位攝影機的第一印象，炫紫色的攝影機約莫只有10元銅板大，在攝影頭內建麥克風，使用者就可同步錄音，具備25萬像素及彩色CMOS，採用1/3 inch CCD，在這小的體積內裝下這麼多東西，真是厲害！貓眼的Camera畫像素是25萬，所以它所擷取出來畫面的流暢度表現良好，且最高可以調整到640×480的解析度（不論是動態捕捉或是靜態擷取），相較於一般市面上的雷同的產品，這一款擷取出來的順暢度可以說是表現的不錯。



超級小的攝影機

這台Camera的光學聚焦範圍從40公分到無限大，但是它可不是直接接在電腦上面喔，而是接在具有快拍功能的「貓眼Cat Eye」上面(利用上面的Snap Shot快拍鈕即可作靜態捕捉)，啓亨貓眼數位攝影機影音加強版在不同的解析度下，可以抓取的fps值也不同，當畫面解析度在160X120、176X144、240X180、320X240、352X288這幾種狀況下，規格表都顯示可達30fps，至於最高解析度時640X480，大約有15fps，而傳輸速率在CIF模式下，每秒鐘約30張，VGA則是每秒15張。這個貓眼除了可以外接Camera之外，還可以透過內建的AV端子、System/TV來接收或是放送影像及聲音，可以說將一些數位影像做連貫的動作，所以只要一個貓眼，就可以輕易的流通各項具有AV端子的視訊產品。

啓亨隨機附贈的軟體UB01將一些和PC Camera有關的軟體都一次收錄進去，像是視訊會議軟體（Net Meeting）、影音電子郵件軟體（Video E-Mail）、製作電子相簿軟體（Photo EZ）、畫面捕捉軟體以及附贈了三套與影像有關的小遊戲，再加上它連接家電產品的擴充性，如果看倌想要買一台Camera，小笨童則是相當推薦喔！



可以連接其他家電產品的「貓眼Cat Eye」

新品介紹

第三代 Power VR Evil KYRO 正式亮相

KYRO 64MB 挑戰主流高階產品線

EVIL KYRO
POWERCOLOR EVIL KYRO GAMECARD

撼訊科技股份有限公司
建議售價：NT3,950元
網址：www.powercolor.com.tw
代理商：展碁國際
電話：(02)2371-6000

傳聞已久的Power VR第三代具有Tile Based Rendering小區塊貼圖技術，有效降低記憶體頻寬的需求，解決現今多數顯示卡所面臨的記憶體頻寬問題。因此，當今主流高階顯示卡皆以DDR（Double Data Rate）高速記憶體為標準配備之時，KYRO顯示卡僅需配備SDRAM記憶體，即可解決這種問題。

撼訊所推出的Evil KYRO 採用ST G4000晶片，目前獲得國外各大每體及測試中心的注意，其第三代的Power VR在於Tile Based Rendering的技術與8 layer Multi Texturing技術可減少記憶體頻寬的需求。另外，將過去處理貼圖與Z-Buffer之間的關係重新定位，以達原畫質及速度需求。此外，Power VR也採用了Hidden Surface Removal技術搭配Z-Buffer所測試所需像素，除去不必要重疊物件計算，只輸出最後所需的Pixel。

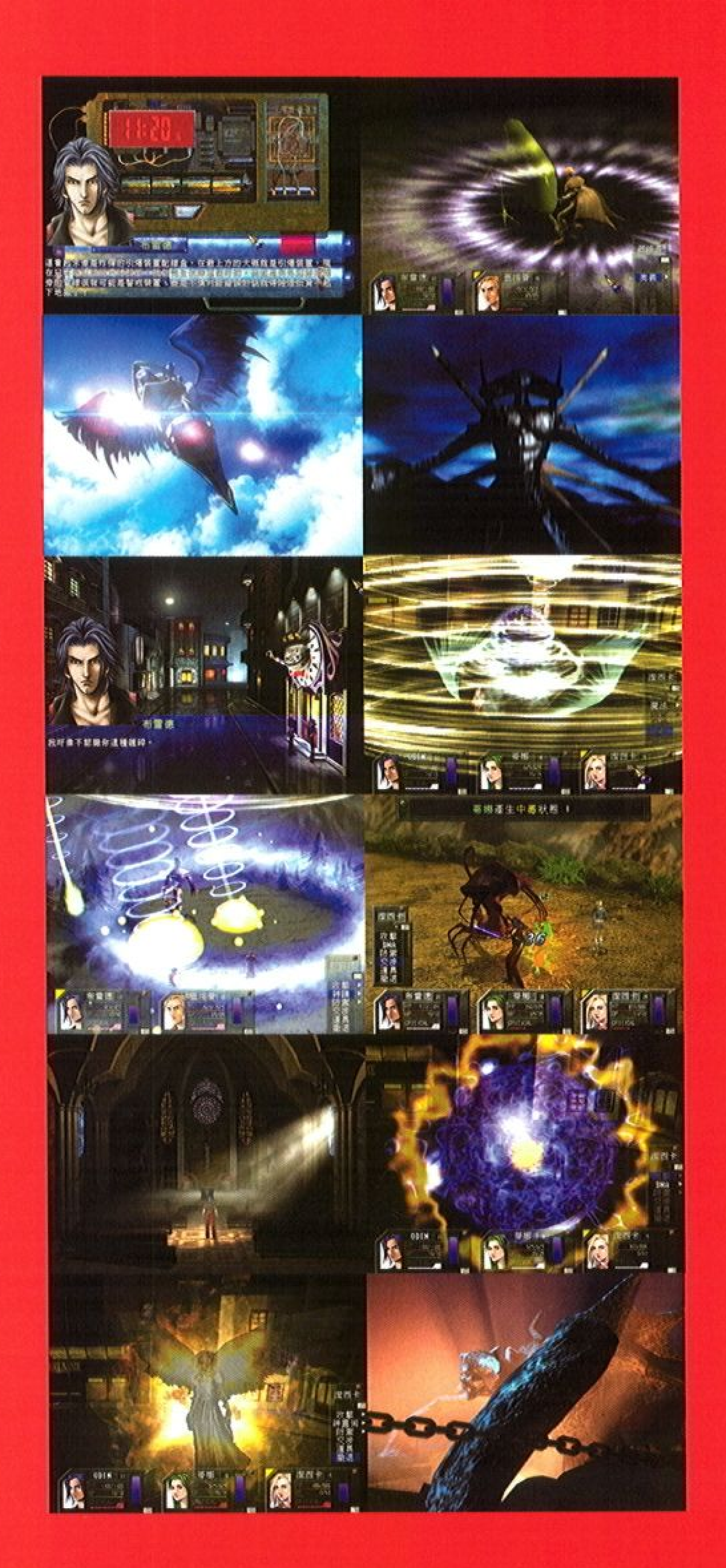






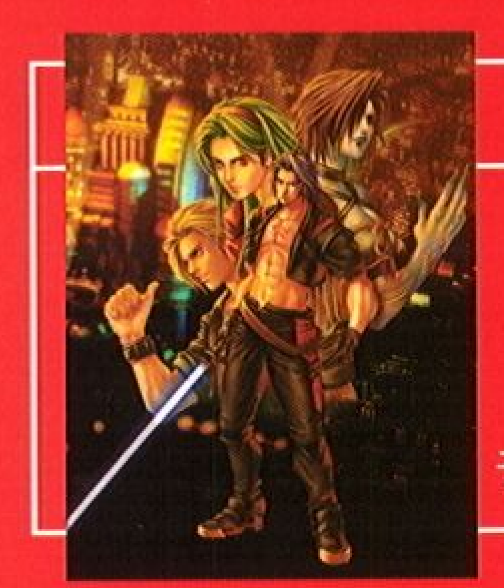
現正發燒狂賣中！
遠征奧德賽II
FARLAND ODYSSEY II
永恆的小夜曲
遊戲彩盒雙封面!
首批限量並贈送精美名信片
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
台灣帝技爺如科技股份有限公司
台北縣220板橋市三民路一段216號13樓A室
客服專線:02-29627425 http://www.tgl.com.tw/
軟體世界
智冠科技股份有限公司


TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
東
發
一萬
西
麻雀幻想曲II
-2001 EDITION-
中
南
北
正宗日本13張麻將，即將來台!
台灣帝技爺如科技股份有限公司
台北縣220板橋市三民路一段216號13樓A室　客服專線:02-29627425
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02) 2788-9188 (04) 202-0870 (07) 815-0988
COPYRIGHT(C)2001 ACTIVE
敬告:喜愛TGL神奇傳說系列的玩家們.......請密切注意後續報導!!





全 面 墮 落 中



墮落天使完全攻略本

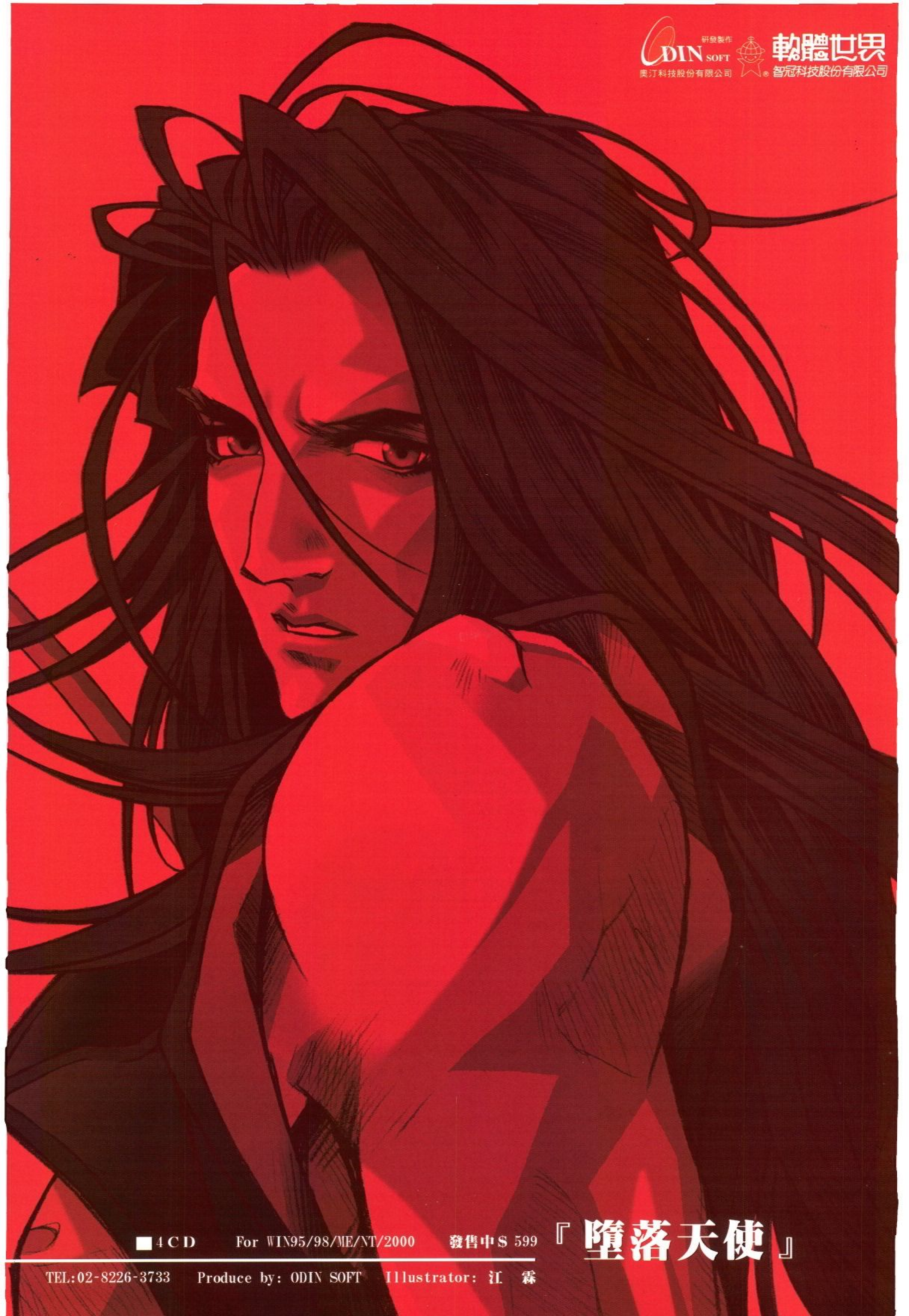
2月中旬發售予定

- 超完整詳細劇情流程攻略
- 各角色及魔獸特色屬性完全剖析
- 完全圖示所有地圖及隱藏道具
- 公佈所有分支事件及秘技
- 加值贈送墮落天使音樂CD

予定售價260元

THE FALLEN ANGEL

Fallen Fantasy RPG


研發製作
ODIN SOFT
奧汀科技股份有限公司
軟體世界
智冠科技股份有限公司
■4CD　For WIN95/98/ME/NT/2000　發售中$ 599
『墮落天使』
TEL:02-8226-3733　Produce by: ODIN SOFT　Illustrator: 江　霖



THE WAR IN 2050

-致命武力-

THUNDER FORCE™



全面刷新戰略思維

六人組合並肩合作的傭兵小隊，打破以往多人搭配模式，更多變的戰略思考，更恐怖的任務挑戰...



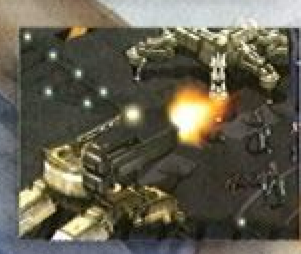
自由搜尋V.S.高階難度挑戰

結合ＲＰＧ來回練功模式，關卡間任意搜索；「難度自由調整」的全新設計，滿足戰略迷更進一波的征服感受。



體貼玩家的系統與介面

操作指令簡潔爽快，可依自己喜好自由調整。



大型敵方的震憾魄力

別於以往可移動的巨大攻擊單位，超魄力的勁爆火力，令人透不過氣的震憾感受！



華麗特技的廝殺快感

驚心動魄，痛快爽辣的必殺特技，絕對要你大呼過癮！



重口味的電子舞曲配樂

令人血脈賁張的電子合成樂，超未來的聽覺享受，重量級傾力製作！



「致命的"小"東西！」

首批精裝版"限量三千套"獨家贈送《致命武力》最酷勁「變溫腰錶」一只，絕對要讓你厂ㄤ到不行！還有讓你帶著"趴趴走"的「十片裝CD盒」，耍酷流行帶著走，新潮體驗隨處可行！


4CD
3月底
重裝整備上市！
重量級平裝版 V.S. 限量精裝版 / DVD版 同步上市！
激戰尚未休止，下一個任務將更令人無法喘息……
※致命武力配備比照※

動作環境	CPU	記憶體	硬碟容量	音效卡	顯示卡	操作環境
必要配備	PentiumII 300MHz	64MB	2 GB以上	對應DirectX6.1以上的音效卡	對應DirectX6.1以上的顯示卡	Windows 95/98/2000/ME
建議配備	PentiumII 500MHz	128MB以上	2 GB以上			

漢堂國際資訊股份有限公司
高雄市中正四路211號13樓之2 TEL:(07)272-2606 FAX:(07)291-2970 E-MAIL:dynasty@tptsl.seed.net.tw http://www.dynasty.com.tw
DYNASTY



40多種人物個個身懷絕招不可不防
10多種比賽場地比出國比賽還更刺激
神奇商店20餘種神奇寶物通通滿足你
正式躲避球比賽場地完全逼真呈現

即將熱鬧登場......

躲避球新世紀之戰即將開打！

超越前作再創躲避球運動新風貌

怪招百出，果真無處可逃。

遊戲過程緊張又刺激。

買個魔力寶物再上場應戰吧！

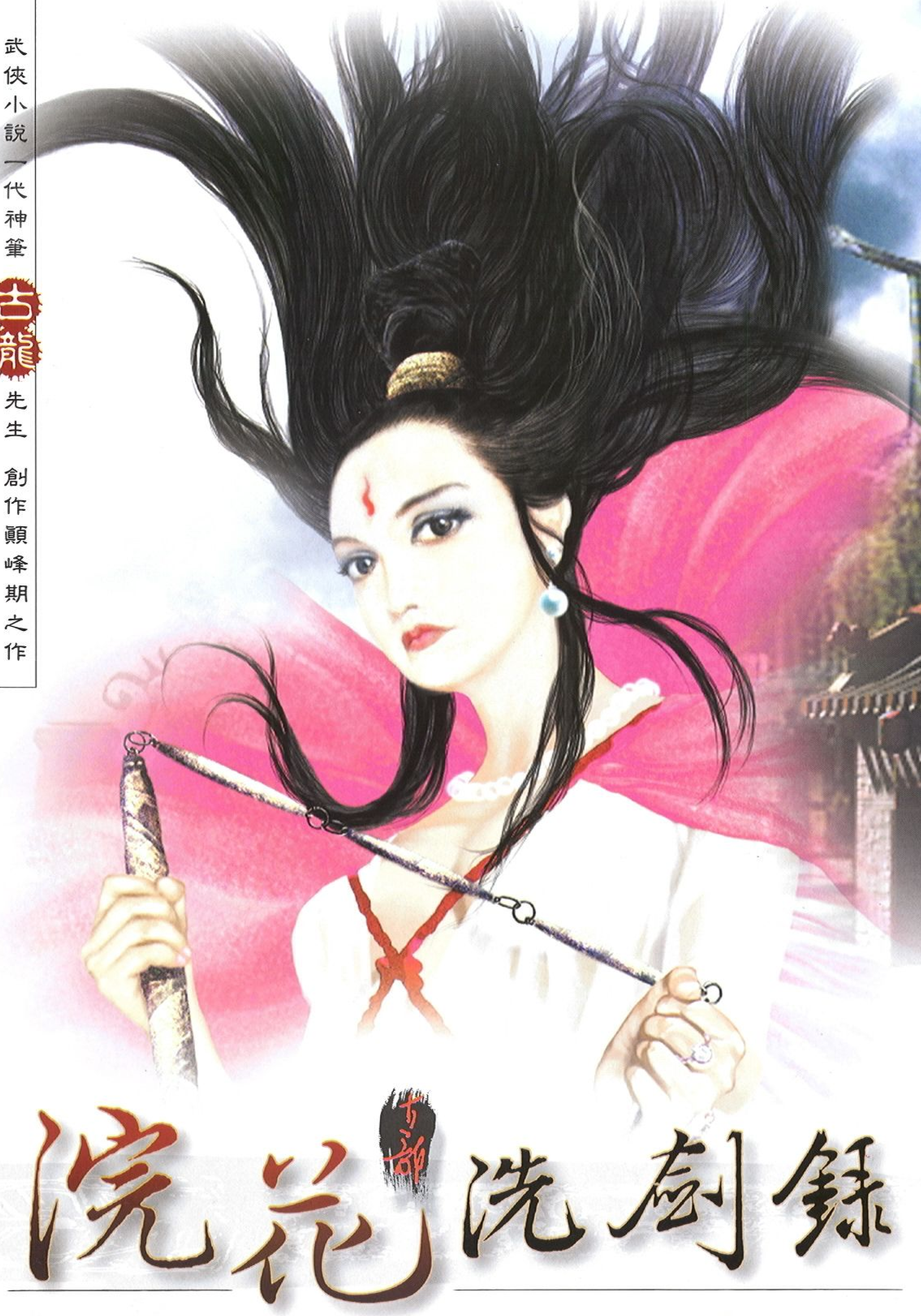
遊戲過程保證讓你又驚又喜。




捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市105八德路四段85號B1
Tel:(02)2528-8098, Fax:(02)2528-8268
http://www.apexsoft.com.tw

軟體世界
智冠科技股份有限公司


玩膩了RPG嗎？
還是無法再忍受血腥火爆的場面！
來點新把戲吧。
驚險刺激的"野蠻世紀"，
帶你一探遠古蠻荒新天地唷！
野蠻世紀
CAVEMAN
現代人要玩最瘋狂的連線遊戲！
快上 www.gogoplay.com
一起撒野吧！
單挑、群毆隨你高興！
可同時8人連線對戰
線上八卦聊天功能
捲動式地圖，讓你眼看四方
神奇魔法特效，拯救心愛同伴
豐富多變的道具，提昇戰鬥力
好康報報本期雜誌附贈遊戲光碟，
請火速上線Play Play！
捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
105台北市八德路四段85號B1
Tel:2528-8098, Fax:25288268
GOGO PLAY
遊·戲·網
WWW.GOGOPLAY.COM


武俠小說一代神筆
古龍
先生 創作顛峰期之作
浣花洗劍錄
小說原著前三回 先睹為快網上見 請至智冠科技網站www.soft-world.com.tw


海豚蜂工作室
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
武道法自然 天地為我師
耳邊風中語 寒冽六尺三寸輝
半步轉乾坤 西指東來秋水絮
變生方寸間 逆轉威勢斷金石
笑聞劍上過 始知萬馬奔騰去
大眼寬頷小兒郎如何變成迷倒衆生美少郎！
古龍筆下除了古靈精怪的小魚兒
您知道還有一個笑容可掬的方寶兒嗎？
轉戰四十城高手、破解殺手三劍、打敗白衣劍客
看方寶兒如何完成這不可能的任務！
劇情間不容髮 玩法推陳出新
一部令您耳目一新的情節角色扮演RPG
將帶您進入高手過招的武俠世界
Illustration(c)Kimiya Masago



7-ELEVEn
OK便利店
福客多
Hi-Life
萊爾富
全家
便利商店
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.商業.tw
新
倚天屠龍記
金庸

軒轅伏魔錄

劇情完全攻略

你下山期間，一切照門規行事，千萬不可多惹是非。爲師知道你的秉性純良，其他的也不用我多做吩咐了。

呵～我才不信呢！我前次看爹輕而易舉就把妖怪收了進來。別說是大師哥，只要煉妖壺在手，我也可以降妖伏魔！

●ALEX

過關時數 20小時

「煉妖壺」，一只封鎖邪魔妖怪的神秘法寶，自上古流傳至今，雖是世人爭奪、覬覦的法寶，卻也是災難的源由。由於深知壺中妖魔隨時可能突破封印再度降世爲亂，故由一批武藝精湛、品格高尚的俠客，世世代代承擔守護神器的重責，名爲墨者。

墨門掌門慨歎妖魔亂世，百姓安樂勢遭紛擾，特命門下大弟子輔子洵下山收妖伏魔。掌門之意，日後墨門鉅子之位將由大弟子接掌，是以連同師傳的伏魔至寶—煉妖壺，也一併交予。輔子洵已盡得師父真傳，只是欠缺臨陣經驗，此番下山歷練之後，自有能力堪膺重任。行前，掌門之女，亦即輔子洵的小師妹朱媛沅意欲同往，但爲掌門怒斥。眼看掌門毫無轉圜餘地，輔子洵乃拜別師父與眾門人，獨自步下少淵峰。



第一話 縱妖

戰役 1

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅
敵方人數：2名
我方人數：1名
戰場物品：無
戰利品：無



敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
疫鬼	火	1	24	5	2

戰略提示

此役乃初試啼聲的小場面，輔子洵只需留意勿為兩隻役鬼夾擊即不難過關，主要是可熟悉戰鬥系統與「五行輪」的遊戲規則。玩家當留意，每一大關的戰鬥場數不等，戰鬥中的升級並不會回復「命」和「氣」，且每一大關結束後，也不見得都會回復，而是端視有無進入村鎮或營地而定。故而，隨身攜帶足夠的恢復性物品是極其重要的，但因各個角色的物品欄位有限，取捨之間也是很傷腦筋的。



打敗兩隻疫鬼後，緊追著逃遁的一隻疫鬼時，卻見師妹朱媛沅擋在前頭，並以偷偷盜取的煉妖壺收伏了疫鬼。輔子洵正待責備時，師妹神情卻現出異樣，遽爾遭妖魔侵入身軀，那妖魔是遭煉妖壺收伏達三百多年的小狐仙，以輔子洵此時的修為難以抵擋，當即被小狐仙所擊倒…

小狐仙隨即趕上少淵峰血洗墨門，以洩遭煉妖壺禁錮數百年的積怨…原來朱媛沅在開壺收妖的同時，也誤將壺中的妖魔縱放了…

輔子洵甦醒時置身在平原村的藥鋪裡，聞聽老者丁群言道，數日前被小狐仙擊暈後，幸得外出採買藥材的女兒丁芸所救，老者乃「苦煞閻君」丁神醫，靠著精湛醫術，這才僥倖救活了他。輔子洵得知已昏迷了五日，自覺督導不周，因師妹的無心之過致使群妖盡失，更惟恐師門有變，當即請辭，急欲返回少淵峰向師父請罪。丁群見他元神猶饋，乃吩咐女兒丁芸攜帶定心鎮神的丸散丹藥跟隨而出。

平原村裡有名書生言道，在潼關藏有寶藏。屋後另有趕赴科舉的書生，口口聲聲不讓清水鎮的莫婷失望，因莫婷省吃儉用的相助他赴京趕考，請求幫他傳話給清水鎮的莫婷。





丁芸指村後的一口水井係許願井，可以投銀許願：
投入十兩——不夠虔誠無回應
投入三十兩——金創藥
投入九十兩——綢緞衣

第二話 滅門

回至少淵峰墨門前，但見屍骸遍地，輔子洵奔入屋內尋找一番，驚見滿門皆已罹難多日，眼前並出現追殺的怪物，看來也是由煉妖壺逃竄出來的，當即與丁芸聯手對付，要為師門報仇。

戰役 2

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅
敵方人數：3名　我方人數：2名
戰場物品：還靈丹、100兩　戰利品：無

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
疫鬼	火	1	24	5	2
水鳴蛇	水	3	68	30	1

戰略提示

此役應先集中兩人之力，分別解決兩隻疫鬼後，再消滅等級較高的水鳴蛇。水鳴蛇的屬性是水，故因極力避開「五行輪」屬水的回合，以免遭受重創。善用丁芸回復「命」的能力，不消幾個回合即可獲勝。戰場上的物品，務須在敵人消失殆盡之前，設法挪移取得才是。



解決怪物後，輔子洵得丁芸之助，將師傅和一干同門安葬妥當。丁芸勸他返回平原村療養傷勢，但輔子洵則一心懸念丟失的煉妖壺，決心要先尋回，俾免人世間災禍連綿…

第三話 喪父

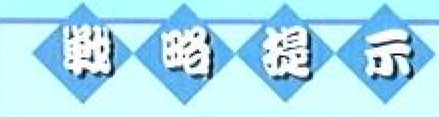
兩人回返平原村時，眼見全村已如廢墟，村人更遭到無情的屠殺。輔子洵自認村民罹難是因自己而起，縱是粉身碎骨，也要為丁前輩報仇。



此時在村子一角的劊子手間聽有人語聲，遂出面欲趕盡殺絕…原來並非妖怪所為，而是一夥強梁趁火打劫，因為村子附近出現妖怪，令村民人心惶惶，這群山賊乃趁勢洗劫平原村。



勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅
敵方人數：3名
我方人數：2名
戰場物品：還靈丹、軟鋼釘
戰利品：盜匪小兵—藥草



戰略提示

此役並不困難，唯對付盜匪頭頭時，可要小心他的大刀斬，可以輔子洵近身攻擊，丁芸則殿後恢復其生命值即可。

殺了盜匪頭頭才知道原是妖怪變的身，輔子洵自責係墨門遺下的禍端，才連累丁芸之父與村民們慘遭不測。丁芸如今可謂家破人亡，輔子洵乃力邀她暫且同行，尋回煉妖壺途中好有照應。將村民們安葬完妥後，丁芸有感兩人際遇相同，勉勵更要堅強、勇敢的繼續旅程。(接營地)



敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
盜匪小兵	土	2	29	5	2
盜匪頭頭	木	4	90	30	1

第四話 豪門嬌女



兩人在當地休息過後即上路，途經長風林時，前方有蛇眉山的小女賊率領山賊攔截，狠話正當頭，不意後方山道竟冒出陰風寨貨真價實的盜匪，於是，兩人乃遭捲入真假山賊同行相忌的惡鬥之中。



戰役4
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅或江無雙死亡
敵方人數：4名　我方人數：2名
NPC：3名　戰場物品：綢緞衣、100兩、布鞋
戰利品：盜匪小兵—藥草

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
盜匪小兵	土	2	29	5	4
盜匪頭頭	木	4	90	30	1

戰略提示

自此戰役起，絕大部份的單獨關卡已不僅只一場戰鬥而已，且因無法分配行囊中的道具物品，故需謹慎使用且審慎分配獲取戰利品的角色。江無雙在此役中尚非玩者所能操控，故因小心掩護支助。當她主動針對山賊頭頭施予「九旋金刀斬」攻擊時，丁芸最好也能亦步亦趨的緊跟著她給予支援，免得江無雙有個三長兩短而導致戰鬥失敗。

打跑山賊後，江無雙兀自使性耍賴，未料得背後竟出現黑熊，而前方則尚有妖怪，兩隊人馬只得暫且再併肩一戰了。



第五話　威震鏢局



前行途中遇有鏢隊就地歇息，江無雙因好奇而欲強行打開四輛鏢車觀看，是以和鏢隊的趟子手起了衝突。押鏢的震威鏢局鏢頭左震河，口出大言要擺個「不動陣仗」迎敵，若是能衝得破陣仗，左鏢頭就服了三名少年仔…



戰役 6

勝利條件：敵方全滅或左震河戰敗

失敗條件：我方全滅

敵方人數：7名　我方人數：3名

戰場物品：還靈丹、入夢鈴、100兩

戰利品：張鏢頭—還靈丹
魏鏢頭—藥草
左震河—金創藥

隱藏物品：我方面對橋頭左邊前一格有鹿茸膏



敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
趟子手	土	6	46	10	4
張鏢頭	木	7	70	20	1
魏鏢頭	土	8	62	18	1
左震河	火	10	112	46	1

戰略提示

所謂「不動陣仗」即是敵方人員都不走動，靜靜的等候我方上前猛搥…立於橋頭那四名趟子手若有兩人落敗，即表示陣仗已破，其他三名鏢頭也就會開始行動了。由於雙方陣營在等級上有段差距，我方最好三人同時行動，務求在同一回合內，能使敵方特定的目標落敗，免得夜長夢多。



當左震河和另兩名鏢頭開始行動後，目標會鎖定輔子洵，丁芸更需每個回合為他恢復「命」，直到左震河「氣」耗盡為止。張、魏二名鏢頭沒有術法，可讓江無雙獨立對付，只是位置別離丁芸太遠，否則難逃任何閃失。

勉強獲勝後，輔子洵上前代江無雙請罪，左震河只歎鏢局日後勢將成為江湖笑柄。此時，趟子手突然發現四輛鏢車無端少了一輛，江無雙聞言則義氣滿懷，自告奮勇要代為追回失竊的鏢車…





戰役 5

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：我方全滅

敵方人數：4名　我方人數：3名

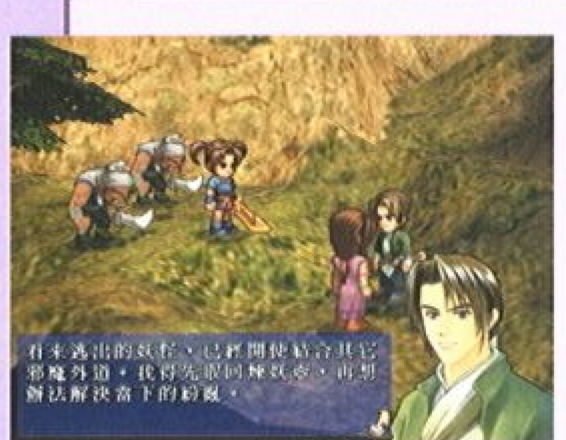
戰場物品：還靈丹　戰利品：僵屍—解毒草

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
疫鬼	火	2	24	5	2
僵屍	木	5	78	24	1
黑熊	土	6	108	5	1



戰略提示

黑熊因距離較遠，且行動力不高，需花上一段時間才能走到「中場」，故可先集中火力消滅另個方向的三隻妖怪後，再回頭收拾黑熊。加入了江無雙可謂如虎添翼，但須留意敵方的僵屍會施毒，而黑熊雖不具術法，但攻擊力極強，可以等級較高的輔子洵充當肉盾，丁芸負責回復，而江無雙則盡全力以「九旋金刀斬」攻擊之。

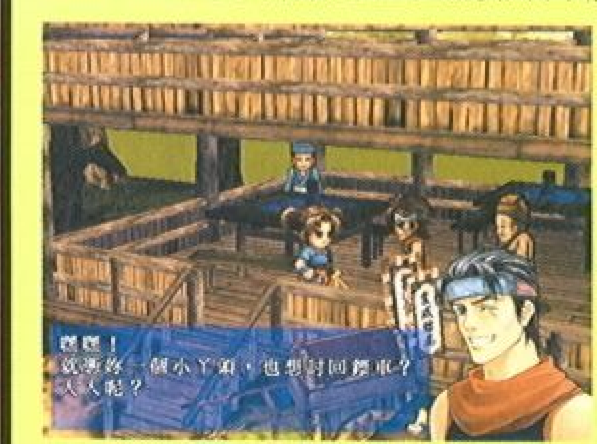


輔子洵認為逃竄的妖怪已結合其它邪魔歪道，須得儘速取回煉妖壺，再設法解決當下的紛亂。江無雙自稱遭到「無情無義」的父親遺棄，日前途經此地，遭蛇眉山不長眼的傢伙攔路搶劫，結果反遭她殺個落花流水，這才因她武功高強而甘心奉她為寨主。當即吩咐一干手下返回山寨，自己決定要與輔子洵、丁芸一同冒險。經由丁芸大力說項，輔子洵方纔被迫允肯。(接營地、有商旅)

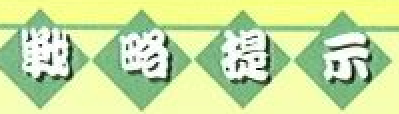


第六話　江北神偷

江無雙沿路追查至野店客棧時，終發現失竊的鏢車，當即進入客棧對小賊罵開，又持續罵到了屋外…左震河趕抵時，識得小賊名喚裘千里，待輔子洵和丁芸追上後，小賊少不得討一頓好打。







戰役7

勝利條件：裘千里戰敗
失敗條件：我方全滅或超過十回合
敵方人數：1名　　我方人數：3名
NPC：1名
戰場物品：辟邪戒指、100兩
戰利品：裘千里—靈神天藥

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
裘千里	土	10	350	66	1

戰略提示

這一仗敵方雖只有一人，但須留意戰役勿超過十個回合。裘千里的行動力極佳，他會像泥鰍一樣的到處開溜，戰鬥伊始，應以距離最近的江無雙驅前截下纏鬥，並保持寸步不離的形勢，唯左震河因不受我方控制，只能設法以最大的幅度，讓輔子洵、丁芸快速的圍攏上前。裘千里眼下的戰鬥力不高，只要能堵死他，即可快速獲取勝利。



裘千里就逮後，丁芸聞聽趟子手急報尋回鏢車時，方纔獲知眼前即是「天下第一鏢」的左總鏢頭。左震河見江無雙手持金刀，遂問道與金刀門主是何關係，詎料江無雙原來來頭不小，那金刀門主江丰，正是她口中「無情無義」的老爹…得知輔子洵正欲追索師門寶物的消息，左震河指西北方有座狐仙谷，據說是狐仙部落，只不過地處隱僻，能否尋著可沒把握。



左震河原欲將裘千里送官究辦，但裘千里死命的哀求告饒，加之丁芸從旁說項，遂立誓要跟隨同行以受監督，並矢言改過遷善，四人這才辭別左震河，續往狐仙谷方向而去。(接當地)

第七話　仙狐谷

谷口遇有小狐仙，丁芸表明求見長老，但為小狐仙峻拒，因仙狐谷向來不與外人交往，所以不敢前去打擾谷主老人家。江無雙見狀乃出言恐嚇，惹得小狐仙嚴陣以待。





戰役8

勝利條件：十回合後尚有角色存活
失敗條件：我方全體戰敗
敵方人數：8～名　　我方人數：4名
戰場物品：止言符、鹿茸膏
戰利品：狐仙術士—還靈丹　　狐精戰士—藥草

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
狐精戰士	金	7	80	15	4
狐仙術士	木	7	68	54	2
黑熊	土	6	108	5	2

戰略提示

「十回合後尚有角色存活」的條件，看來似乎簡單，但實際上敵方會每回合復活數量不等的人物，端視該回合陣亡的人數而定，以維持戰場上永保四名狐精戰士和兩名狐仙術士，且在第六回合時，由後方會再出現兩隻黑熊。

我方儘可利用這一戰快速提昇等級，讓輔子洵和江無雙於前排衝鋒，丁芸和裘千里則殿後支援，目標應先鎖定敵方的狐仙術士，免得頻頻協助隊友恢復「命」，而讓我方徒勞無功、疲於奔「命」。

戰役結束後，小狐仙口稱出現在谷口的人為大小姐，解釋係二小姐執意要出谷，因嫌穿越迷陣麻煩，這才不得奉命撤除谷口迷陣。輔子洵詳述追尋妖邪蹤跡至此，欲往谷中求取指點。大小姐聽聞那「妖女」自稱小九，這才軟化態度，引領衆人進入谷內。





戰役 9

勝利條件：冷仲秋戰敗
失敗條件：我方全滅
敵方人數：1名
戰利品：無　　我方人數：2名
戰場物品：100兩、五鬼戒指



女前往平原村向丁群求醫，但雙眼也就此瞎了，妻子不幸身故，臨終遺下一女，卻生來帶有劇毒，因聞聽修行逾千年的靈獸之內丹可解此毒，又得知仙狐谷靈狐群居，特來搶奪內丹。只因救女心切，遂與七色起了口角…

丁芸提議，既要由九天身上奪回內丹，不妨同行追尋，如此即可不必往仙狐谷殺狐奪丹。七色與九天因係一母所生，彼此能互為感應，是以隨行探尋小九蹤跡，自此又增添了兩名生力軍。(丁芸身上有靈狐拓印)




敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
冷仲秋	水	11	380	102	1

戰略提示

此役極其輕鬆簡單，因敵方只有一個冷仲秋，儘管他實力不弱，但在我方兩個打一個的優勢下，他老兄又哪能漂亮還擊呢？更何況，戰役若是拖到第七回合，輔子洵還會趕來助陣，可謂穩操勝券囉！

丁芸和七色隨後趕抵，丁芸識得來人係「冷面佛」河東大俠冷仲秋，他於六年前為仇人陰謀所害，攜扶妻

在谷內向老谷主詳述事由之後，谷主喚出小九並證實輔子洵所言不假，極為震怒。小九並坦承日前曾毒害一隻鏢隊，敵情是左震河？小九原是谷主的孫女，這會兒也假意求起情來，並趁大小姐代向輔子洵一行致歉時，挾持了大小姐，並逼迫谷主吐出內丹以交換大小姐小七。



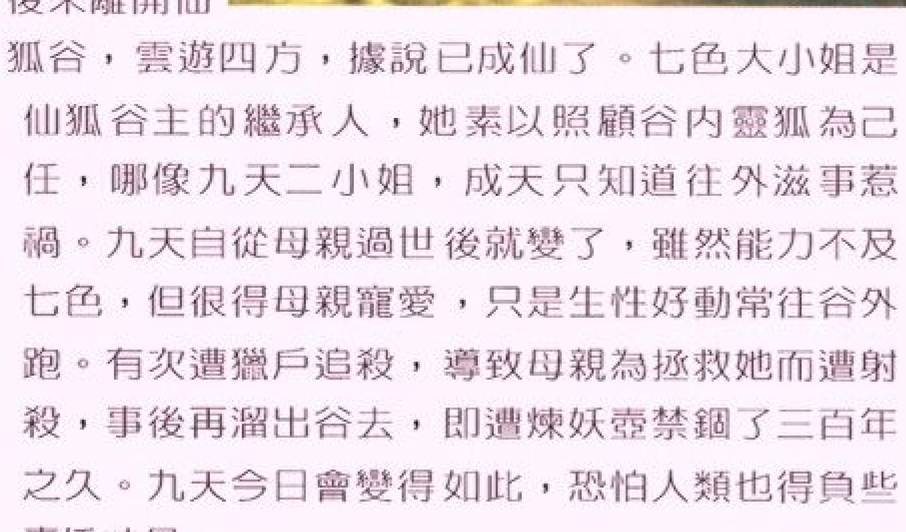
谷主迫於無奈將內丹交出以換取小七安全後，小九隨即消失無蹤。江無雙與裘千里氣急敗壞，立即追趕而出…



異類修成人形者，一旦失去內丹即變回原形，谷主懊惱時不我與，要想解決眼前紛亂，恐怕只有倚賴軒轅劍了…谷主透露，此劍最後一次現身是在洛水之上，由此西去即近洛水，要輔子洵一行沿途打探消息。說完話後，谷主即告化歸原形…

仙狐谷中的敗家狐喜歡瘋狂採買，因而散盡家財而開口借錢：
不借—沒事，不可再對話。
可以，但要算利息—他會考慮。
借給他錢，不打算叫他還：
借十兩—生氣，不借了！
借一百兩—得青龍鎧
借三百兩—得鏡舞(或紅寶石耳環)

頑皮狐阿中是谷中的包打聽，言道仙狐谷是老谷主的祖先跟一位名為聖的狐仙所建，聖後來離開仙狐谷，雲遊四方，據說已成仙了。七色大小姐是仙狐谷主的繼承人，她素以照顧谷內靈狐為己任，哪像九天二小姐，成天只知道往外滋事惹禍。九天自從母親過世後就變了，雖然能力不及七色，但很得母親寵愛，只是生性好動常往谷外跑。有次遭獵戶追殺，導致母親為拯救她而遭射殺，事後再溜出谷去，即遭煉妖壺禁錮了三百年之久。九天今日會變得如此，恐怕人類也得負些責任才是…





江無雙與裘千里追趕九天不及，另一頭倒出現一位盲劍客冷仲秋，來此數日不得其門而入，希望江無雙能告以入谷途徑。江無雙追丟了九天已然火冒三丈，哪裡會有好口氣，結果雙方言語衝突而引發戰鬥。




第八話　天涯孤客

九天於逃亡途中為攔阻追捕，於是釋放煉妖壺內的西修羅白虎，白虎請求將兄弟東修羅青龍也釋放出，九天乃以條件交換，要白虎先幫她打發追捕的輔子洵一行。說話間，左震河為了九天毒害他的鏢隊已追殺而至，九天當即釋放出眾多妖怪留難，言明先往西將山修羅宮等候白虎捷報，而輔子洵一行人也已適時趕抵惡狼谷…





戰略提示

此役眼看敵方人數並不多，但在拿取寸心鋏之後，戰場上會再出現整整一倍的怪物，戰略上須得考慮這個變數，免得陷入苦戰。另如左震河此時是不受我方控制的，除非任其自生自滅，否則我方的行動勢必要顧慮左震河的安危。



此外並需留意，西修羅白虎的「天英星」術法可增加怪物的耐力，我方的普通物理性攻擊會變得近乎無效，因此在白虎的術法有效期間，我方應以術法攻擊方能奏效。戰略上可考慮先解決白虎之後，再拿取隱藏物品，如此即可省略妖怪被「天英星」所保護的影響，而我方角色的等級也方纔得以進行調節。



戰役 10

勝利條件：敵方全滅　失敗條件：我方全滅
敵方人數：7名　我方人數：6名
NPC：1名　戰場物品：鹿茸膏、琥珀項鍊

戰利品：僵屍—解毒草
冤魂—藥草
鳴蛇—還靈丹
白虎—靈樞玉液

隱藏物品：江無雙筆直向前走十步之處有寸心鋏



敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
僵屍	木	5	78	24	2
鳴蛇	水	8	84	30	2
冤魂	土	9	92	10	2
白虎修羅	金	15	360	183	1

左震河的鏢隊在小茶舖歇腳時，中了小九在飯菜所下的毒，但有一口氣在，豈同這妖邪罷休？當即加入了追捕九天的隊伍。



另一面，西修羅白虎落敗逃回修羅宮，小九因見他未成事，不將青龍釋放出。此時，修羅宮的大王朱雀也已現身，對於白虎的哀求，只道奈何不了煉妖壺，轉而向九天施壓，終告順利釋放了東修羅青龍。朱雀欣見兩大得力助手重獲自由，只待玄武完成招兵買馬的任務回宮後，四方修羅即可齊聚一堂，魔界霸業將是指日可待！(接黨地)





第九話 妖集

一行人來至鐵棧舖時，眼見官兵正大肆屠殺無辜百姓，駭得百姓如驚弓之鳥，四處逃竄。江無雙、冷仲秋和左震河三人見狀，抑不住滿腔激憤飛奔向前…



戰略提示

這場仗的失敗條件有些語焉不詳，確切一點說，應該是「江無雙、冷仲秋和左震河其中一人死亡」才是。只不過，以他們三人現時的實力，要支撐數個回合並不困難，若為保全計，則在戰鬥伊始即行後退也成。待眾人集結後，再予對手以連番痛擊的感覺，似乎要來得爽一些。



戰後，東修羅青龍突然現身，並對村民百姓施下攝心術控制心智，裘千里義憤填膺追趕青龍而去，其餘人等雖不忍針對變成妖怪的百姓下重手，但也得先制服他們才是。



戰役11

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：江無雙、冷仲秋、左震河三人死亡

敵方人數：5名　我方人數：7名

戰場物品：100兩、九節鞭

戰利品：官兵—藥草　官兵將領—金項鍊

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
官兵	水	9	115	10	4
官兵將領	木	12	420	135	1



戰役12

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：我方全滅

敵方人數：7名

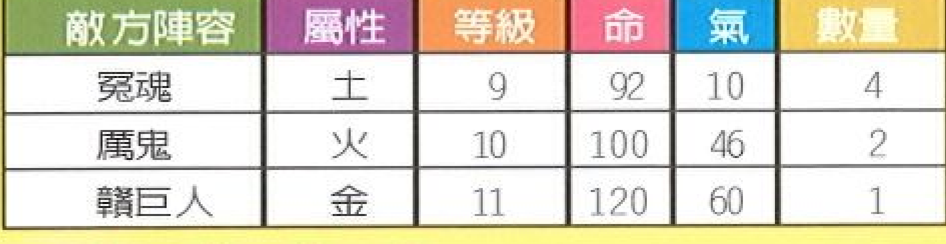
我方人數：6名

戰場物品：還靈丹、歸神香

戰利品：贛巨人—迷煙嵐

冤魂—藥草

厲鬼—還靈丹



敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
冤魂	土	9	92	10	4
厲鬼	火	10	100	46	2
贛巨人	金	11	120	60	1



之後，裘千里也因追丟青龍而折返。村民百姓紛紛回復人形，接受連番道謝過後，小村落已歸返平靜。

村口有名和尚正在化緣，給錢可以獲得藍色小藥丸，但每給一次得花300兩。與和尚旁邊的老婆婆談談金錢觀，可獲贈綜合維他命。



戰略提示

這場戰鬥就當成活絡筋骨吧！要消滅敵方妖怪實在是輕鬆得很，另為保留「氣」之故，只需頻以普通攻擊對付即可　。

制服變身為妖怪的村民





此時，修羅宮內的小九正向朱雀極力說明，阻止七色一行人尋取軒轅劍方是當務之急，因此劍非同小可，必須朱雀親自出馬才能成事。九天原想利用軒轅劍藉以消滅朱雀，不過朱雀亦非省油的燈，此事既然如此重要，當然該由九天親力親為才是。當即命手下任由九天調配，立即隨同九天前往取劍　。





第十話 軒轅劍

一行人探尋軒轅劍途中，一時為樹林所困，怪的是聞不出一絲邪氣，唯七色感覺隱隱然有股仙蹤存在。往前發現有間屋子，左震河上前叩門卻無回應，不如進屋瞧瞧，倘若有人便借住一宿。



進屋後闃無人煙，裘千里好奇觸摸機關而遭困門欄，眾人無計可施。冷仲秋感覺到屋外有人，理當主動出門請罪，免生誤會。出得門外，卻見白虎率大隊妖怪進襲，青龍指九天所指正係此地，吩咐手下莫讓輔子洵等人先馳得點。而屋主梁錯恰於這時返回，正納悶屋前何以熱鬧非凡，青龍那一頭卻早已下令攻擊…





勝利條件：青龍、白虎二人戰敗
失敗條件：我方全滅
敵方人數：12名　我方人數：6名
NPC：1名　戰場物品：罌粟散、200兩、天仙酒
戰利品：牛頭—鹿茸膏　贛巨人—迷煙嵐
厲鬼—還靈丹　蜮蟲—毒砂罐
白虎—靈樞玉液

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
厲鬼	火	10	100	46	4
牛頭	土	11	125	56	2
贛巨人	金	11	120	60	2
蜮蟲	金	12	114	78	2
白虎修羅	金	15	360	183	1
青龍修羅	木	16	400	190	1



裘千里因被困於屋內而無法參予這場戰鬥，但有梁錯填補這個坑，雖然不受我方操控，但以梁錯身具的遠程攻擊能力，加上有極高的防禦力，其實力委實不下於裘千里。



戰鬥開始，我方可按兵不動以靜待敵方欺進，而等待的回合時間裡，正好可先排列好迎戰的陣式。待場上所有一般妖怪盡皆消滅以後，再集中火力對付青龍和白虎；以我方現今的實力，這兩名修羅是不足畏懼的。

屋主梁錯協助打敗妖怪後，聞聽丁芸所述，確認來人並非歹徒，當即邀請入屋作客。輔子洵請梁錯解救受困的裘千里以後，經眾人向梁錯解析環境危險，終使得梁錯決定要與眾人同行。

此時，九天率領妖狐術士現身，並在門欄關閉前長驅直入，逕闖軒轅洞穴。眾人追入洞穴，但見九天已成功盜取了軒轅劍，但卻出人意表的將劍棄置於地，隨即消失無蹤。輔子洵上前拾起軒轅劍時，心驚神劍竟不如普通兵器！狐疑間，軒轅劍僮飲泣現身，數說軒轅劍



勝利條件：玄武戰敗
失敗條件：我方全滅
敵方人數：11名　我方人數：8名
戰場物品：銀絲戰袍
戰利品：牛頭—鹿茸膏　蜮蟲—毒砂罐
惡疫鬼—藥草　玄武—貫靈針
隱藏物品：丁芸往前走九步之處有鉤鐮槍

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
惡疫鬼	水	10	138	55	4
牛頭	土	11	125	56	2
蜮蟲	金	12	114	78	2
山魈	土	12	160	65	2
玄武修羅	水	18	500	320	1

戰略提示



這場仗的怪物並不如眼前所見的單純，由於勝利條件是玄武戰敗，因此，只要玄武一息尚存，怪物便會源源不絕的再出現，讓怪物永保戰鬥開始時的同等數量。這是唯一能夠持續練功升級的機會，因無回合數的限制，只要不去打擾玄武，愛練多久就能練多久。建議玩家最好把握這個機會，務須將每個角色都升級到理想的境界，往後的戰役將會有如天淵之別的輕鬆。



打敗玄武之後，七色斷言九天既勾結五將山魔頭來奪軒轅劍，想必已加入了修羅宮。梁錯之父要他看護的正是軒轅洞穴裡的軒轅劍，如今劍仙既已遭伏，且眾人皆願拯救劍仙，索性就將此劍贈與。丁芸指清水鎮似無危險，勸梁錯可在此定居，但梁錯卻執意要協助除妖，希望能就此扭轉乾坤、拯救蒼生。

第十一話 獨龍崗破賊

一夥人欲往清水鎮上的江洛客棧投宿，但客棧內卻毫無人跡，經過一番呼喊，客棧掌櫃良久方纔現身，只因獨龍崗出現一夥強人佔山結寨，專事劫掠過往行人，前些日子更前來鎮上打家劫舍，致使居民枉死、逃生者逾半，此鎮幾成空城了。



掌櫃的女兒也在劫掠中被擄走，寨主更指稱要帶回充當押寨夫人。衆人聞聽，無不義憤填膺，當下決定殺上獨龍崗拯救掌櫃的女兒思思。





酒足飯飽後即殺奔獨龍崗，寨主袁天剛坦承抓了幾個女的上山，想必賈思思也在其中了…

戰役 15

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：我方全滅

敵方人數：12名

我方人數：8名

戰場物品：150兩、祥慧之書

戰利品：袁天剛—太極護府

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
狼	火	12	128	42	4
獨龍匪兵	土	14	134	15	4
獨龍匪頭	水	17	118	30	3
袁天剛	金	20	600	200	1



戰略提示

由於戰場地形之故，我方攻堅初始會受較大阻擾，但只要突破敵方陣營，則攻擊將勢如破竹。敵方匪兵、匪頭的實力並不會很強，我方可用大範圍的術法對付，唯須留意，當袁天剛陣亡之後，戰場上會出現「風廉拓印」，但如果袁天剛是敵方最後一名陣亡的人物，則戰役結束可就拿不到了。因此在對袁天剛施予最後一擊之前，務必要確認場上尚有其他的敵方人物存活才是。





破了賊窟救出所有遭擄的少女，但賈思思卻被敗逃的山賊挾為人質，唯旋即被左震河所拯救。客棧掌櫃為表感激之心，誠摯的邀約衆人用完午膳再行動身，賈思思則顯然對左震河產生了好感…



清水鎮上有名婦人正是平原村的書生翔元之妻，轉達翔元信息後，得贈昂宿七星戒。採買整備完妥，衆人乃啓程前行至渡口。



仙遭九天收入煉妖狐的經過，衆人聞聽後，答應劍僮誓要救回軒轅劍仙。

追出屋外時，玄武正與九天爭辯搶奪軒轅劍之事，九天因認定此劍已形同廢鐵，故而不理會玄武的責難並轉身離開，而將輔子洵一干棘手人物丟給玄武料理。





第十二話 渡河



渡船頭四下無人，遑論渡船過河的艄公。此地如此殘破，顯然是歷經過一場浩劫。左震河查看甲板上留有血跡，想必艄公也已罹難，徒留船隻在江面上隨波漂流。七色斷言是九天所為，但無論如何也得渡河才行。

航行途中，江面上出現數艘滿載妖怪的船隻襲擊，轉眼已將船隻撞毀擱淺…

戰役16

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：我方全滅

敵方人數：14名　我方人數：8名

戰場物品：止言符、150兩、鹿茸膏、雪浪劍

戰利品：金鳴蛇—藥草　鬼狐術士—還靈丹

魔骨巨人—入夢鈴　馮夷—馮夷拓印

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
鬼狐術士	木	11	138	125	4
肥羅鬼	土	13	160	60	4
金鳴蛇	金	14	144	52	4
旋龜	木	15	148	20	4
魔骨巨人	木	16	172	75	1
馮夷	水	21	700	210	1

戰略提示

乍看敵方人數頗為驚人，但其實都是三五為伍，各據一方，不但距離較遠，且因盤踞在各艘擱淺的船隻上，行動是頗受限制的；反之，我方的攻擊情勢亦然，可分成幾撥人馬，兵分多路，固守在敵方行進的關鍵之處迎戰即可。以我方目前的實力，即便是馮夷的「水漫神州」也無須太過擔心，打敗他還可取得「馮夷拓印」。





戰勝馮夷後，有感西去途中凶險非常，但險阻越多，正也表示離目的地越近了。看來狐妖小九必然是在五將山無疑。

第十三話 水草馬明王

鎮日徒步於大片荒漠中，除卻山壁便是枯草黃沙，幸有一間土地廟可公歇腿。「馬王廟」應是北方所祭拜之馬神廟，一行人進得廟裡，卻遇上神廟的土地神顯靈，意謂日前五將山的朱雀修羅王邀馬明王至修羅宮作客以後，馬明王即告性格丕變，只要逢上過往商旅，從不留下活口。土地神因擔心對眾人不利，故力勸儘早離去。

輔子洵聞言，原不欲使土地神為難，決定即刻離開神廟，但馬明王的嘶吼聲卻已然出現在廟外了。



戰役17

勝利條件：馬明王戰敗　失敗條件：我方全滅

敵方人數：17名　我方人數：8名

戰場物品：靈樞玉液、歸神香、神木精元

戰利品：人面鴞—金創藥　地牛精—還靈丹

馬面—靈神天藥　馬明王—天仙酒

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
人面鴞	火	15	155	51	4
狂夢鳥	火	17	138	63	6
馬面	金	18	165	36	4
地牛精	火	20	158	40	2
馬明王	土	23	830	327	1

戰略提示

敵方陣營的狂夢鳥攻擊力較高，且常施用特技，而人面鴞更具破壞力強大的火系術法，對我方較為不利，若要儘速解決，梁錯的術法較具有成效。狂夢鳥最好能在同一回合裡集中火力解除之，至於馬明王則不會主動展開攻擊的，除非場上所有的地牛精都告陣亡。



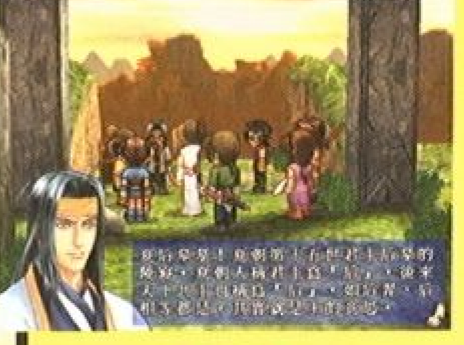
馬明王的「氣」值頗高，可留待最後再集體圍毆之，以達雨露均霑經驗值的好處。前往左上角落拿取神木精元時，背後會出現一名地牛精擋道。



馬明王落敗後深有悔意，當即返回天庭面奏玉帝，自承罪孽，土地神也跟著回天庭為他佐證。（接當地）

第十四話 地底墓穴

來至夏后皋墓前，因聞聽墓穴或有值錢寶藏，江無雙乃迫不及待的闖入，同伴多人唯恐玆生意外，也跟隨著進入。許久未見回返，七色忍感覺墓底有妖氣蠢動，要大夥隨她入墓穴查看。



江無雙在墓穴裡正感嘆沒甚好玩，經裘千里一旁鼓動，梁錯設法找到墓穴入口時，一大夥妖怪也告現身了。

戰役 18

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅
敵方人數：20名　我方人數：8名
戰場物品：300兩、活骨靈藥
戰利品：羅刹—金創藥　紅翼鬼—靈神天藥
隱藏物品：面對墓座後方正中石柱底下的地面有玄雪絲衣

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
肥羅鬼	土	13	160	60	8
亡魂	水	18	150	144	8
紅翼鬼	火	22	143	70	2
羅刹	火	24	170	106	2

戰略提示

敵方在戰場上的分佈，恰好四個角落各有一堆，為了速戰速決起見，我方可集結火力逐一地解決。唯紅翼鬼的



「怒體爆」較為棘手，雖是自行了結的自爆方式，但可會減損我方倒楣隊員的大量生命力。

順利走出墓穴後，丁芸忍不住對江無雙的任性叨唸幾句。耽擱這麼好一會兒，再不急起直追，則何時才能抵達五將山呢！（接當地）



第十五話 峭山遇險

趕路途經風防築客棧前，女掌櫃霍三娘異常的慇勤招呼，並逐一對眼下的男客大施媚功。丁芸告以兼程趕路，未能留宿，可卻惹惱了女掌櫃，當即召喚出一伙強人攔阻，敢情是黑店…



戰役 19

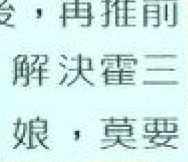
勝利條件：敵方全滅　失敗條件：我方全滅
敵方人數：16名　我方人數：8名
戰場物品：鹿茸膏、歸神香、封穴針
戰利品：風築匪兵—藥草　沙蜮蟲—罌粟散
霍三娘—靈樞玉液　武羅—武羅拓印

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
風築匪兵	水	19	202	20	6
風築匪頭	木	21	230	30	2
夜狼	木	21	244	40	4
沙蜮蟲	土	22	197	80	2
霍三娘	金	28	850	283	1
武羅	火	30	780	448	1

戰略提示

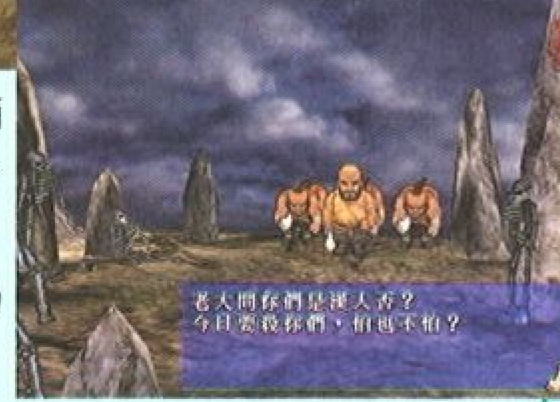
第二回合時，霍三娘還會召喚出巨獸武羅，由於牠的出現位置在於客棧門口，因而我方可於第一回合時，盡量往門口靠攏，待武羅現身時，即可給予迎頭痛擊；收拾武羅之後，再推前解決霍三娘，莫要





讓這兩大巨頭同時展開攻勢。

解決黑店麻煩之後，往前再經峭山石林，但見前方橫擋著一批西夏兵，冷仲秋上前殺了西夏兵後，發覺有異，七色更指西夏兵所講乃是妖魔之語…





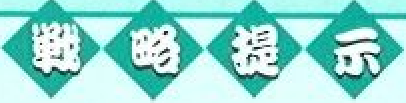
戰役20

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅
敵方人數：17名
我方人數：8名
戰場物品：龍紋珮、鹿茸膏、500兩
戰利品：西夏軍官—千年蔘心丹
武旋龜—金創藥　紫翼鬼—還靈丹






敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
西夏兵	金	19	225	84	4
西夏軍官	水	25	255	124	1
金面鴞	金	20	230	90	5
武旋龜	土	21	210	100	3
紫翼鬼	土	24	203	153	4



戰略提示



這場仗開始時，敵方陣營只有西夏兵和西夏軍官，直到全都解決後，其餘的妖怪才會再出現。妖怪並不難收拾，唯留意我方人員勿落單而遭圍剿即可。此外，金面鴞的「五雷咒」也較具有殺傷力，宜慎之。

獲勝後得知妖魔係奉朱雀修羅王之命，帶領妖怪變身為西夏兵模樣，前來中土劫盜殺掠，意在加深西夏人和漢人之間的仇恨，以挑起人間更多的仇殺和戰爭。不料七色慈心大發，意欲饒過這群妖魔，唯願小九也能聽勸…



抵達潼關時，頭髮斑白的老婆婆指此地的寶物在武器舖，結果在武器舖前的「刀」字招牌搜得五彩石項鍊。正欲出關時，守關的兵士堅不開啓城門，待將軍現身後，指稱城外北溪原有一口古井，傳說井底鎮住一隻青髮妖王，但半月前竟突破封魔大陣而脫困，並於城外四下作亂，雖經率兵出關圍捕，豈料半點也奈何不了。因迫於無奈，只好緊閉城門並嚴禁出入。

丁芸耐心說明身負要事，定得出關西去，凡事自有斟酌。將軍見阻止不住，只得開城門讓一夥人通關而去。

第十六話　六指伽藍



行至古井前，但見鬼氣森森，江無雙指青髮妖王必定躲在井底，井的四周原本設有八方伏魔劍陣，如今已遭徹底破壞。忽然間，青髮妖王徐徐由井底竄出，他原是北帝座前護法伽藍，卻遭天庭濫法冤枉，一怒之下乃反出南天門而墜入魔道，後為一名道士所騙，才遭封魔於井底，不覺已歷三百餘年。半月前幸得恩人助他破此大陣，拯救他得脫古井，這恩人原來竟是九天…



戰略提示





戰場的初始狀態乃腹背受敵，雖然後方的三隻棕熊不難對付，但最好還是先回頭解決較好，以免徒留後患。敵方陣營當屬痴夢鳥較具威脅，儘管距離頗遠，但因行動力極高，只消一個回合便能攻擊到我方。換句話說，解決了場上的四隻痴夢鳥，幾可謂勝算逾半。

六指伽藍落敗時，為了逃竄而使出殺招欲對丁芸不利，但為輔子洵即時飛身擋下，卻也因此傷重；在經過丁芸以銀針渡氣並悉心醫治後，終無大礙。夜宿郊野時，輔子洵已能行動自如了。(接營地)

戰役21

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅
敵方人數：14名　我方人數：8名
戰場物品：白玉龍紋珮、鹿茸膏
戰利品：痴夢鳥—藥草　山魅獸—金創藥
六指伽藍—蟠桃

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
邪屍	火	23	219	45	4
痴夢鳥	木	24	221	80	4
棕熊	金	25	245	45	3
山魅獸	木	26	205	68	2
六指伽藍	火	35	960	325	1

第十七話 現蹤

一行人來至叉路前，江無雙只道五將山在西，逕自與裘千里執意要往西行。梁錯一看清路標，指出北面是驪山，西去乃高塘鎮，往東則是前朝遺留之百人塚。七色指越過驪山已離修羅宮不遠，故情得朝北才是。




江無雙不服氣偏要往高塘鎮採買乾糧，冷仲秋見狀氣極，揚言不再隨之胡鬧，輔子洵感有同感，連同眾人陸續追隨冷仲秋而去，只剩得裘千里陪著江無雙進退維谷。旋即出現一批妖怪，裘千里可溜得快，落下江無雙單獨面對挑戰。

戰役 22

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：我方全滅或江無雙死亡

敵方人數：10名　我方人數：8名

戰場物品：歸神香、金創藥、100兩

戰利品：鉦狼—藥草　岩馬面—鹿茸膏

闔熊—靈神天藥

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
鉦狼	土	24	278	20	4
棕熊	金	25	245	45	2
闔熊	土	27	270	50	2
岩馬面	土	28	300	140	2

危機解除以後，江無雙終於嚐到害怕的滋味而嚎啕大哭，多虧丁芸百般寬慰，並順勢陪她進高塘鎮休息一陣。

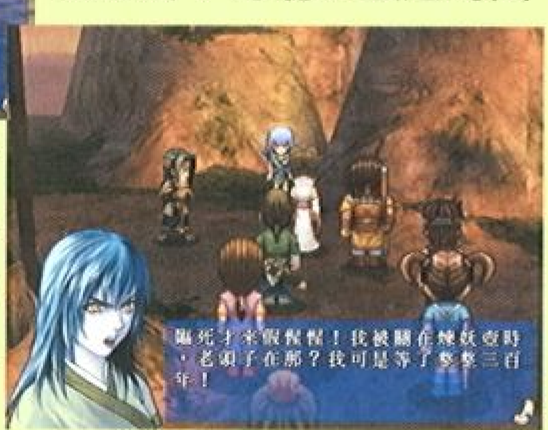
戰略提示

戰役開始只有江無雙一人獨力應付，而敵方陣營也只有鉦狼和棕熊，但在第五回合時，其餘人等皆會趕抵援助，而敵方的陣容也會增添闔熊和岩馬面；因此若不太有把握的話，前四個回合可讓江無雙採取迴避策略，直到我方人員全都上場以後，再進行反撲。





離開高塘鎮再度來到叉路，七色隱隱然感覺到九天的氣息出現在東邊，冷仲秋聞言，急沖沖的直往東跑去。眾人跟隨至百人塚時，青龍正強迫九天交出煉妖壺，並以術法強行奪走，旋又迅速離去。七色苦勸九天不成，反惹得九天召喚來一批妖怪。



戰役 23

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：我方全滅

敵方人數：18名　我方人數：8名

戰場物品：仙爐灰、200兩、天珠武鎧

戰利品：岩馬面—鹿茸膏　火鳴蛇—金創藥

妖狐術士—靈神天藥

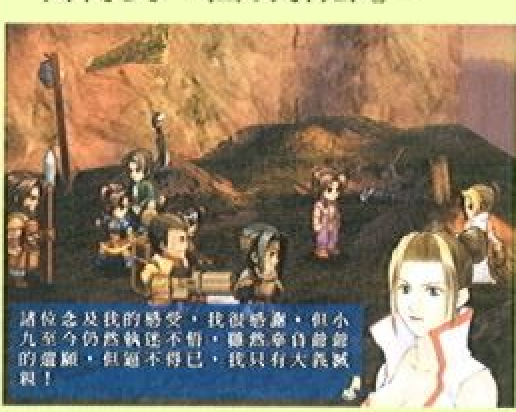
敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
鬼狐戰士	水	26	230	40	8
岩馬面	土	28	300	140	4
妖狐術士	金	29	200	190	2
火鳴蛇	火	30	195	104	4



戰略提示



敵方火鳴蛇的「星火長空」對我方生命值較低的隊員極具破壞力，甚至挨了一招就會導致瀕死狀態，另如妖狐術士的「五雷封界」也是破壞力極強的；而鬼狐戰士則是物理性攻擊的箇中高手，往往會採集體綿密的攻擊。這場仗結束以後，會得到「雷神拓印」。



芸力勸七色莫要難過，其心意想必九天都會懂的，但七色則決定要大義滅親。



第十九話｜野心



修羅宮內，青龍、白虎與九天正為了煉妖壺之事，紛向朱雀修羅王大逞口舌之能。朱雀認為九天暗萌異心，當即要九天以死謝罪，卻不料九天憑藉狐仙谷主的內丹，功力已然今非昔比，加上玄武修羅於此當頭叛變，施法吸取朱雀泰半的內力，成功地助九天推翻了朱雀修羅王的領導，更搖身一變為九天修羅王！九天當即命朱雀前往殲滅來犯敵人，迫於形勢，朱雀不得不銜命以赴。



輔子洵一行來到豐縣縣城，聽聞嘉慧和若娃談及樹林裡有邪惡魔女，又名綠髮妖精，雖然殺傷力不強，但被纏上可就麻煩。又聞老祖宗預言，會有一名頭縛雙辮、手持金刀的少女前來教訓那妖精…

輔子洵聞聽後問道：
◆甚麼是邪惡魔女、綠髮妖精？—稍後會遇上蝸牛事件、但無DOMO訊息
◆是那個欺負蝸牛的魔女嗎？—稍後會遇上蝸牛事件、也會得到DOMO訊息



丁芸指該少女的描述極似江無雙，江無雙則表示改天再偷偷的去修理魔女…堤邊有位仁兄憂心忡忡的尋找失物，道是妻子不慎將定情物遺失在此地，但找了老半天也無所獲，大概他那笨老婆連在哪兒弄丟的也搞不清吧！？



走出縣城在林中突遇狂風沙，未幾即出現朱雀的身影，初則談及聯手對付九天的交易，但遭七色嚴詞峻拒。談判既已破裂，雙方只得兵刃相見了。



戰役25

勝利條件：打敗朱雀
失敗條件：我方全滅
敵方人數：11名　我方人數：8名
戰場物品：帶火風輪、鏡舞、鳳羽靴
戰利品：玉羅剎—仙爐灰　疫妖—金創藥
黑面鴞—靈神天藥　朱雀—蒼蟒毒牙
隱藏物品：輔子洵向前踏一步之地有精鐵重靴

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
疫妖	火	31	314	70	4
黑面鴞	水	33	295	80	4
玉羅剎	木	34	305	150	2
朱雀修羅	火	45	1200	490	1

戰略提示

留意朱雀落敗後，戰役即告結束的條件，若要積累經驗值的話，務須將朱雀留待最後再解決。先收拾四周的妖怪之後，再將矛頭指向朱雀，朱雀一旦展開攻勢，會將目標鎖定輔子洵，其餘人等可利用這特性牽制朱雀再殲滅之。



堂堂五將山的朱雀修羅王親自出馬，且似力有未逮，顯然早已元氣大傷才是。依他之言，修羅宮怕是已落入九天的掌控，七色原以為五將山已近，所以能強烈感應到九天的氣息，但看來更應該是九天服下仙狐谷主的內丹，以致氣息暴增所致。那就一鼓作氣，殺上五將山便知分曉。



眾人登上指前坡遭遇玄武修羅攔截，他也證實修羅宮早已易主，如今是率青龍、白虎齊為新主效命來了…







第十八話 劍仙歸來



百人塚遺跡裡，白虎因遭囚困多年而要毀掉煉妖壺，但為青龍所阻。衆人趕抵時，青龍原欲催促白虎攜帶煉妖壺先行離開，但為裘千里暗中伺機奪回，軒轅劍僮隨即現身哀求救治劍仙，因此刻已氣息微弱，務須儘速將他救出煉妖壺。

輔子洵原可唸訣開壺，但唯恐修為不足而誤縱更多妖怪，因而遲疑不決；七色因係靈狐修煉之身，自告奮勇要潛入壺中拯救劍仙，軒轅劍僮聞言隱回劍身，輔子洵當即唸起咒訣，而七色也已入了壺內…眼前尚有許多妖怪要對付，丁芸乃請其餘人等收拾妖怪，自己則守護在輔子洵身側，以防突生意外…



這場戰役少了輔子洵、七色和丁芸三人上陣，且有回合數的限制，難度是稍微高一些。但以我方場上的五名成員此時的實力而言，實際上也不致太困難。敵方陣營的蜮蟲王攻擊範圍極大，加上地形限制對我方的攻擊有些不利，故應先集中火力消滅之。



青龍所在的位置較特殊，且攻擊方塊的挪移會受地形和障礙物的牽制，故可將白虎列為優先解決的對象。白虎的「天英星」已經不再具有威脅了，即便是普通的攻擊也能輕易地消滅他；最後再將矛頭指向青龍于密集攻擊，留意回合數不超過即不難獲勝了。

這邊收拾青龍與白虎之後，七色也已成功的解救出劍仙，唯九天卻又突然現身，並以迅雷不及掩耳的手法重奪煉妖壺…

戰役24

勝利條件：青龍、白虎二人死亡

失敗條件：我方全滅或超過二十五回合

敵方人數：11名　我方人數：5名

戰場物品：白玉龍紋珮、冰石玉鐲、朱紅絲帶

戰利品：蜮蟲王—迷煙嵐　紫粟鬼—止言符

魔屍—金創藥　白虎—蜂王露　青龍—天樹之葉

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
魔屍	水	28	237	52	3
紫粟鬼	木	29	258	60	3
蜮蟲王	水	31	212	20	3
白虎修羅	金	38	840	236	1
青龍修羅	木	40	750	290	1



戰役26

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：我方全滅

敵方人數：17名　我方人數：8名

戰場物品：天雞、五行法靴、鬼雲

戰利品：冤靈—金創藥　雷山獸—千年蔘心丹

蘊夢鳥—歸神香　蛟龜—風水混元珠

白虎—活靈芝　青龍—祥慧之書　玄武—神木精元

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
冤靈	火	32	264	60	6
雷山獸	火	35	218	75	2
蘊夢鳥	水	36	300	100	4
蛟龜	土	37	250	168	2
白虎修羅	金	43	960	270	1
青龍修羅	木	45	840	320	1
玄武修羅	水	49	????	508	1



眼看敵方陣容極其壯觀，但我方的上場位置卻也非常有利，大可好整以暇整隊後再集體迎擊。敵方列於前排的冤靈和雷山獸會主動出擊，可利用其行動力不高的弱點各個擊破。蘊夢鳥具有遠程攻擊能力，再加上身後的白虎會以「天英星」加強其防禦，我方必須小心近身攻擊才是。

青龍與白虎已然交過手，對我方而言，並不難解決。倒是主角玄武才是重點所在，其生命值雖不明，但只需使用幾次拓印和術法即可消滅之，打敗玄武之後，軒轅劍的封印也告解除。(註)

一路殺至九天的大本營前，為了最終一戰，暫且就地紮營，養精蓄銳一番。(接營地)



衆人在營地休息時，獨不見江無雙的蹤跡。輔子洵往後方樹林間尋找，意外發現江無雙拯救了一隻蝸牛，還以為是她欺負蝸牛呢。蝸牛傳話說，神奇的DOMO工作室因遭斷水斷電，所以這一回付之闕如，就請衆人別費心尋找，早些上路收拾魔頭吧！

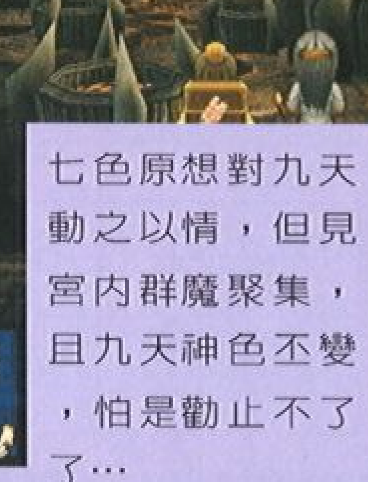
最終話 黎明與黃昏





一行人闖入修羅宮前，但覺妖氣沖天，隨即有大群的妖怪陸續出現，魔界的實力不容小覷，在歷經一場叛變後，居然尚能擺出如此陣仗。七色斷言是九天將煉妖壺裡的妖怪盡數釋放了，必須儘速阻止，否則人間恐將群魔亂舞，頓成煉獄。

洞內即是修羅宮所在，





七色原想對九天動之以情，但見宮內群魔聚集，且九天神色不變，怕是勸止不了了…

戰役27

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：我方全滅

敵方人數：32名

我方人數：8名

戰場物品：踏風奇靴、躍千重、地赦、軒轅庖刀、帝江牙、Delete鍵

戰利品：蘊夢鳥—歸神香

雪山巨人—鹿茸膏

金翼鬼—金創藥

妖狐戰士—靈神天藥

羅刹王—千年蔘心丹

隱藏物品：九天座前第三格有貓尾巴

九天座前第十二格有蟠桃

敵方陣容	屬性	等級	命	氣	數量
蘊夢鳥	水	36	300	100	4
金翼鬼	金	37	311	65	8
妖狐戰士	金	38	324	100	12
雪山巨人	水	39	340	90	4
羅刹王	金	41	312	260	3
九天修羅王	土	50	????	2050	1

戰略提示

最終一戰終於來臨，我方陣營在戰場的初始狀態會兵分兩路，而敵方陣營也是區分成數個團隊，這一戰敵方會保持按兵不動，除非我方的位置已然觸發對方行動的範圍所及；我方的戰術可採兩路人馬，分別解決殿兩旁的妖怪，再集結火力往殿中挺進。



羅刹王的「閃雷封界」極具殺傷力，我方應採快速消滅的策略，無須消極的消磨其「氣」，否則難保非死即重創的後果。九天修羅王的實力並不如想像中難纏，她的術法或普通攻擊，和一般妖怪也強不到哪裡，因此，我方大可耗盡所有資源，好好的玩她一玩。

打敗九天修羅王，輔子洵也順利取回煉妖壺，唯七色突然阻止衆人加害於九天。可歎九天死到臨頭仍不知悔改，她對七色的溫言相勸並不領情，並隨即將靈狐仙丹給毀了…衆人對於九天已極盡容忍之能事，忽然間，九天變身為輔子洵的師妹朱媛沅，並趁衆人陷入驚詫而失神的當兒，猛地對



丁芸施下毒手…眼看丁芸命喪，輔子洵悲憤莫名的要將九天再收伏於煉妖壺，但終拗不過七色的哀哀乞求…



冷仲秋見靈狐內丹無著，心灰意冷的要趕回去見來日無多的女兒，以陪她渡過人生最後的一小段光陰。七色聞言乃將自己內丹致贈給冷仲秋，決意要守護在九天身旁，絕不讓九天重蹈覆轍。未幾，七色與九天已然雙雙回復靈狐原形，並一同離開了修羅宮…

梁錯取回軒轅劍，將之攜回小屋的軒轅洞裡重新安置妥當；冷仲秋以七色所贈的內丹救活愛女，父女倆在故鄉過著隱居的生活；裘千里雖答應丁芸要改過，唯日子久了，難免手癢，非但故態復萌，且尊奉江無雙為新鏢隊的鏢頭；左震河應江洛客棧賈掌櫃父女之邀，返回了清水鎮，看來終身大事已有眉目；輔子洵則重返少淵峰，矢言要重振墨門，可卻時常將師妹朱媛沅的身影，誤認成是丁芸…





註 有此一說！



聞聽諸多「小道消息」指出，與玄武戰後(戰役26)可獲得「終癸拓印」，且在進入修羅宮與九天修羅王進行最終戰之前，尚會遭遇到「天魁」，戰勝後尚可取得「天魁拓印」。由於有圖為證，此言想必不假。唯草民在連續玩過兩遍遊戲後，與玄武一戰始終未能取得「終癸拓印」，未知是否因此才無緣得遇「天魁」則不甚了了。為了「忠於原著」故，草民只好僅就自己遊戲的經歷過程提出以上的攻略進程，其間的誤差究竟是否因存在太多「驚世駭俗」的臭蟲所導致，則留待有心的後人查考，謹此。

召喚神怪出場時的精彩動畫節錄











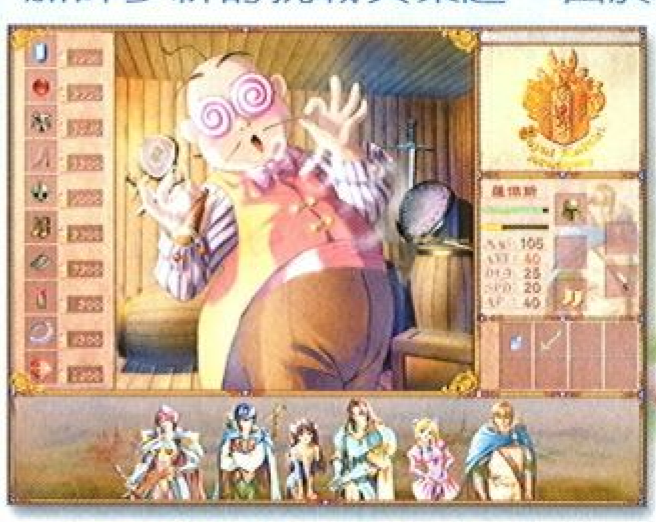
學生騎士團

最佳戰力培養提示





學生騎士團這款遊戲結合了養成及策略兩種元素，雖然因此使得它比一般的RSLG遊戲要複雜，但也增加許多新的挑戰與樂趣。由於本



遊戲的變數相當多，而且自由度頗大，因此每個人在玩這個遊戲的過程必定都不相同，所以在本篇攻略中，並不會將從頭玩到尾的每一個步驟寫得清清楚楚，而是將重點放在遊戲設計上的各種機制，並且提醒玩家某些不易被察覺的重點，以協助玩家順利完成遊戲。以下就將之分為人物養成及任務關卡兩個部分，讓玩家們在看過之後對於養成及戰鬥兩個重點，都能掌握得很清楚。

人物養成

在遊戲中人物養成的重點，在於玩家必須依據每個人物的專長及特性，以上課及研究的方式培養其技能與魔法，因此教室及魔法研究室是人物養成的主要場所。人物養成的結果會影響遊戲進行的難易度，人物升級的方向，以及未來玩家進行戰爭時的作戰方式，可以說非常重要，所以玩家必須先了解每個人物的專長與各項屬性，然後按部就班地加以培養。



如果我們以人物技能值高低加以區分，可以將人物分為劍士、長槍手、弓箭手及法師四類。其中除了法師外，其餘三種人物的升級方向都是玩家可以控制的，方法是提昇人物某一項技能值超越另外兩項，程式便會依據最高技能值的項目作為人物升級的方式。由<表一>我們可以發現人物升級型態共有四種：其中法師型的MP及魔力值提昇最多，但力量、體質與敏捷度提昇最少；劍士型的力量提昇最多，其他部分的成長也相當可觀；長槍手型的HP及體質提昇最多，但MP及魔力值提昇最少；弓箭手型的敏捷度提昇最多，但力量提昇最少。因此玩家如果希望讓人物的HP提昇較快，可以由增加人物的長兵器或短兵器技能下手。雖然玩家不能調整人物成為法師型升級方式，但可轉變為弓箭手型，因為這種型態與法師型最為接近。





表一 人物升級型態一覽……【四種升級類型】

1 魔法學習力高於其他學習力者



HP提昇	MP提昇
05-09點	07-10點
力量提昇	體質提昇
05-08點	04-06點
魔力值提昇	敏捷度提昇
08-12點	05-07點

2 短兵器技能值最高者

HP提昇	MP提昇
07-12點	04-07點
力量提昇	體質提昇
08-12點	06-10點
魔力值提昇	敏捷度提昇
04-07點	07-10點

3 長兵器技能值最高者

HP提昇	MP提昇
08-12點	04-06點
力量提昇	體質提昇
07-12點	07-10點
魔力值提昇	敏捷度提昇
04-06點	05-08點

4 弓箭技能值最高者



HP提昇	MP提昇
06-10點	05-08點
力量提昇	體質提昇
05-08點	05-08點
魔力值提昇	敏捷度提昇
05-08點	08-12點

表二 人物屬性及技能值一覽表……



亞倫

加入 一開始加入

基本屬性						技能值				學習力				口才
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	
60	30	100	100	40	50	60	75	50	50	B	C	C	C	75

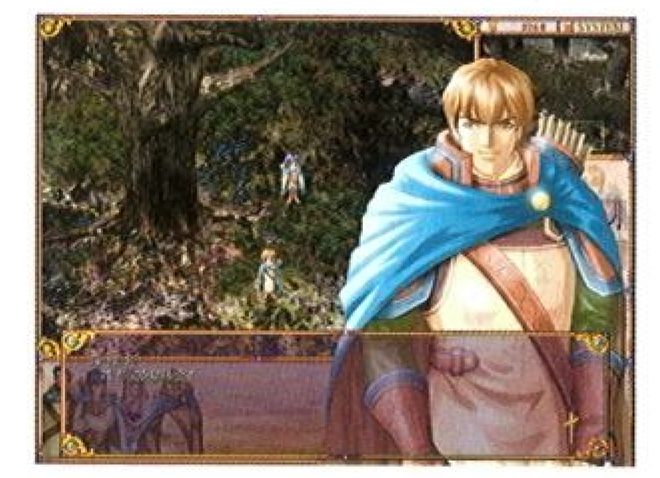




妮雅

加入 一開始加入

基本屬性						技能值				學習力				口才
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	
35	50	50	45	40	50	60	30	45	65	F	B	E	A	90

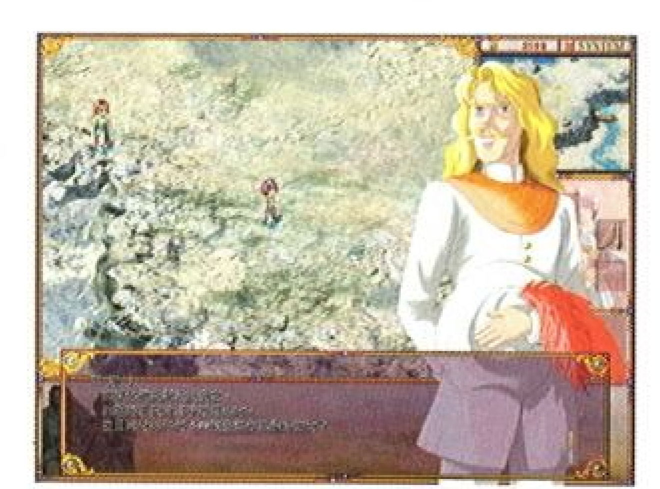




菲歐娜

加入 一開始加入

基本屬性						技能值				學習力				口才
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	
65	75	40	65	50	40	50	25	85	105	D	E	D	B	60



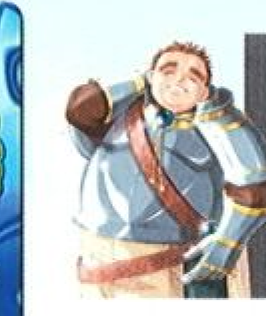


雷森

加入 一開始加入

基本屬性						技能值				學習力				口才
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	
85	15	120	85	45	20	85	35	60	20	C	C	D	D	20





波普

加入：一開始加入

基本屬性						技能值				學習力				口才
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	
225	5	60	65	20	10	30	45	25	20	D	A	E	E	10



羅傑斯

加入：一開始加入

基本屬性						技能值				學習力				口才
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	
50	35	40	80	60	50	70	20	120	45	E	C	C	D	75



威爾

加入：開學日後加入

基本屬性						技能值				學習力				口才
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	
60	15	80	55	30	20	140	160	110	40	F	E	F	E	55



木村達也

加入：開學日後加入

基本屬性						技能值				學習力				口才
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	
50	25	70	45	80	30	40	30	70	50	B	E	A	D	35





艾蜜莉

加入：戰鬥訓練後加入

基本屬性						技能值				學習力				口才
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	
45	20	70	65	45	30	60	45	130	40	B	F	D	D	30





費曼

加入：返回學校後加入

基本屬性						技能值				學習力				口才
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	
20	15	5	5	5	30	320	260	220	10	D	D	D	E	60



關卡任務



由於學生騎士團的劇情，是由一條主線及許多彼此關聯的支線所共同構成的，不僅結構龐大，並且因劇情所產生的任務更是五花八門、種類繁多。遊戲中關卡繁多，限於篇幅的關係，實在無法將之一一提示，因此除了戰鬥的操作重點外，我們只列出主要關卡前二十關的過關提示。相信玩家們在順利的闖過了這二十關之後，對於遊戲的戰鬥也會有一番心得，在要通過其它關卡也不會太困難了。

戰鬥操作重點：

1.在戰場上的攻擊效果與地形高低、攻擊距離、人物方向有關。弓箭射擊時由高處向低處攻擊時的效果最好；低處向高處攻擊時效果最差。長兵器攻擊時與敵人保持一格距離時的效果最好；貼身時較差。此外人物方向影響至鉅，由敵人背面攻擊時效果最好；側面次之；正面攻擊的效果最差。

2.使用魔法攻擊時最好使用魔杖，因為不但可以增加攻擊效果，還可以節省MP的消耗。

3.進入戰場前最好先存檔，因為你不知道這一關



芭芭拉

加入：拯救芭芭拉後加入

基本屬性						技能值				學習力				ロ
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	オ
115	35	100	100	25	10	100	145	85	55	E	D	F	C	20



古爾德

加入：脫逃後加入

基本屬性						技能值				學習力				ロ
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	オ
5	3	10	5	25	80	20	10	15	525	F	F	F	C	55



小威

加入：劫獄後加入

基本屬性						技能值				學習力				ロ
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	オ
30	50	5	35	60	99	130	130	170	150	F	F	C	A	40



克里克

加入：對抗克里克後加入

基本屬性						技能值				學習力				ロ
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	オ
110	25	150	105	40	40	380	330	220	10	B	B	D	D	60



琳達

加入：拯救公主後加入

基本屬性						技能值				學習力				ロ
HP	MP	力量	體質	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	オ
40	35	110	45	35	50	320	225	450	40	B	E	B	C	25



會遭遇何種狀況，或許你會忘了攜帶足夠的物品。

4.由於使用物品只消耗二點行動點數，因此若敵人十分頑強，可以事先多準備一些魔法捲軸，或許一個人一回合就能幹掉數名敵人。

5.如果敵人魔法太強時，建議可集中攻擊其中一名敵人（千萬別打死了），讓其他敵人為其補HP，等到他們的MP都消耗差不多了，就可以好好修理對方了。



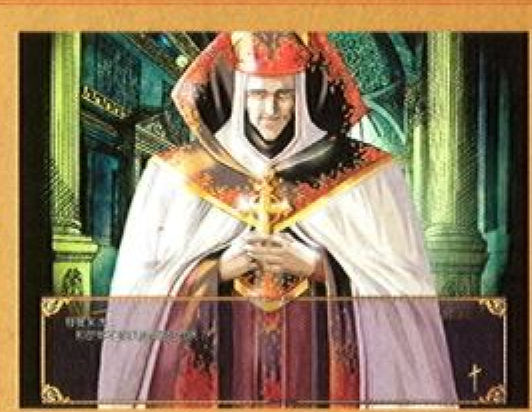
表三 學生騎士團關卡流程圖

主關卡	支線關卡（由玩家自由決定）	主關卡	支線關卡（由玩家自由決定）
開學日		恢復狼牙城	
戰鬥訓練	取回魔法書……再取魔法書	追擊紅魔鬼	搶救雷恩……追殺火狐狸……持續追殺…
滅火	迷蝶香		雷森之怒……狐狸的悲歌
返回學校	消滅魚怪		搶救鐵達尼
拯救芭芭拉	幸運手環……尋找打火刀	遠征沙漠	
逃脫	黑貓胸章……黃金手環	援救梅莉	抓鬼
七彩蘑菇	龍魚港之雪……冰之紋章……	登陸詩人港	搶奪祭品
	女神花瓶……女皇之戒……女神之謎	找尋盟友	迎頭痛擊……弭平戰亂
	緝捕大盜……偷襲眼鏡蛇……捉拿偷窺賊	進軍龍漁港	
劫獄	第二次滅火……龍神……尋找洋娃娃……	貝殼灣海戰	
	皇宮的美食…龍神召喚	堅守西薩安	
伏擊		找回琳達	
打擊紅魔鬼	密囊瓜	沉思河之役	
捍衛天使城	尋找畫像	逃出森林	
對抗克里客	保護皮皮	天堂之花	迎接神使
前進琥珀港	國際狂狼節	拯救國王	
打擊海盜	消滅鼠患……尋找黑皮……尋找藥草……	奧克羅之魂	
	奇諾瓦寶藏	最後決戰	
天使之淚	奪取神弓	光明戰役	
拯救公主	取回龍逆珠……取回水紋章		









【主線關卡過關提示】

01 寧靜村 戰鬥訓練



■關卡類型：主線（第一關）
■任務簡介：開學後第一堂野外戰鬥訓練課，玩家可在本關學習基本戰鬥技巧。
■勝利條件：消滅所有獨角狼
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：8人
■必要人物：亞倫、雷森、波普
■敵方人物：獨角狼×10





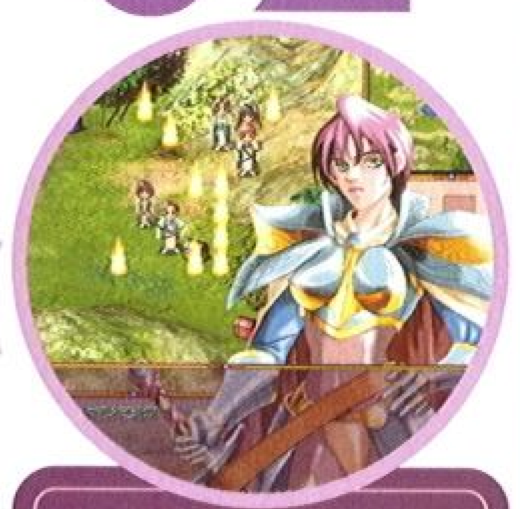


首先將右側山坡上礙事的狼除去，然後佈陣於山道上等待其他的狼攻過來，將防禦力較高的亞倫、雷森、波普放在前方禦敵，其他法師及弓箭手躲在後面，每次鎖定一個目標攻擊，很快就過關了。由於白色獨角狼攻擊力強，且HP值高，最好保留法師的MP以冰凍術及隕石術對付它。千萬不要趕盡殺絶了，記得保留最後一隻狼，趕快將寶箱撿完，等東西撿完後再殺了它。

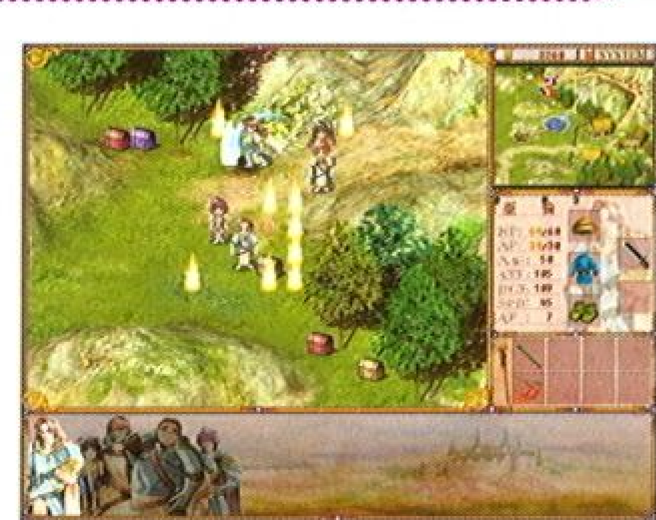
補充說明

過關後艾蜜莉會加入隊伍。

02 寧靜村 滅火



■關卡類型：主線（第二關）
■任務簡介：波普意外引發了火災，玩家必須妥善運用人力打狼及滅火。
■勝利條件：消滅所有獨角狼及火焰
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：6人
■必要人物：亞倫、波普、艾蜜莉
■敵方人物：火焰×10、獨角狼×5







玩家在本關會遭遇到火焰的攻擊，雖然火焰攻擊力強且生命點數高，但卻無法移動，因此玩家只要用長兵器、弓箭等長程武器或魔法加以攻擊，便可以輕鬆滅火。由於一開始六名人物會被火焰隔開分為兩堆，而山道上有五隻獨角狼會向我方展開攻擊，因此玩家首要之務在於盡快將山道後方的火焰熄滅，讓被火焰隔離的三名人員順利撤離，以免遭到兩面夾擊。等到人員在火焰無法攻擊之處聚集後，隨即調整陣型，讓防禦力高的亞倫及波普在第一線攻擊，其他人員在後面以弓箭或魔法協助攻擊，待獨角狼被消滅殆盡後，再用遠程武器慢慢收拾火焰，其他持短兵器者則派去撿寶箱。由於人物一開始出現的位置是玩家事先可以調整的，因此讓防禦力較高者站在被火焰隔絶的山道上，會較容易撤離。

補充說明

由於火焰不會移動，玩家若要讓短兵器手增加經驗值，可以讓他們多帶一把弓箭進場。

03

皇家騎士學院 — 返回學校



補充說明

過關後費曼教官會加入隊伍。

- ■關卡類型：主線（第三關）
- ■任務簡介：學校出事了，趕快回學校吧。
- ■勝利條件：消滅所有史萊姆
- ■失敗條件：我方人員全滅
- ■人數上限：9人
- ■必要人物：亞倫、雷森、波普、艾蜜莉
- ■敵方人物：史萊姆×10





過關指引

玩家一開始的位置是在橋頭，先解決橋上的史萊姆後，繼續過橋消滅由北向南攻擊的兩隻史萊姆，此時南邊兩隻史萊姆也已經追過來了，消滅後再繼續向東北方前進。最後抵達學校附近時，敵人只剩三隻史萊姆駐守當地，先累積行動點數，然後派HP較高的波普前進誘敵，等三隻史萊姆衝出來後，一鼓作氣將其消滅。史萊姆雖擅長魔法攻擊，但防禦力甚低，玩家最好讓第一線戰士穿上抗魔力較強的防具以減少損失，並且記得由後方攻擊。在最後所要攻擊的三隻史萊姆中，藍色史萊姆MP無限且魔力值高，最好優先將其消滅。

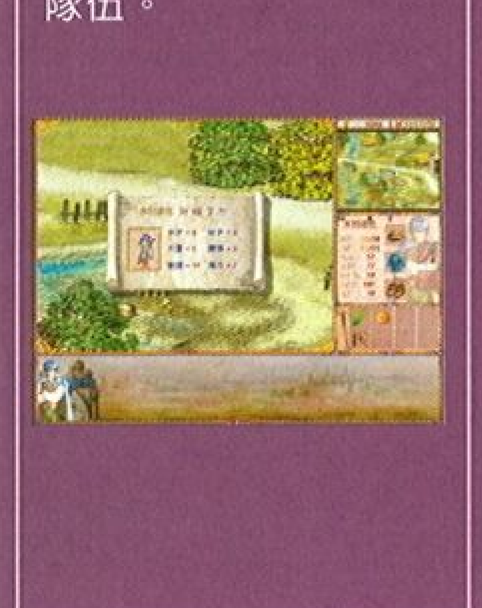
04

皇家騎士學院 — 拯救芭芭拉



補充說明

過關後芭芭拉會加入隊伍。



- ■關卡類型：主線（第四關）
- ■任務簡介：芭芭拉遭到史萊姆的攻擊，快去救她吧！
- ■勝利條件：消滅所有史萊姆
- ■失敗條件：我方人員全滅
- ■人數上限：6人
- ■必要人物：亞倫、妮雅、雷森、波普
- ■敵方人物：史萊姆×12





過關指引

本關的敵人仍舊是史萊姆，一開始左側三隻史萊姆便會奮不顧身的衝過來，等解決這三隻後，可回身攻擊由右下方前來的四隻史萊姆，然後繼續向左下方移動。過橋後開始以誘敵戰術一隻隻解決大頭目上方的三隻史萊姆，最後累積足夠的行動點數，一口氣幹掉大頭目，打傷小嘍嘍，開始撿寶箱。大頭目的魔法很強，一定要先解決其頭上三隻史萊姆再去打大頭目。





05 奧克羅城 脫逃

■關卡類型：主線（第五關）
■任務簡介：茱莉亞從獄中救出了亞倫等人，他們必須設法擺脫皇家士兵的追擊。
■勝利條件：所有人員逃到森林的東南角落或消滅所有皇家士兵。
■失敗條件：我方任何人員被捉
■人數上限：6人
■必要人物：亞倫、妮雅、波普、艾蜜莉
■敵方人物：皇家士兵×17





過關指引

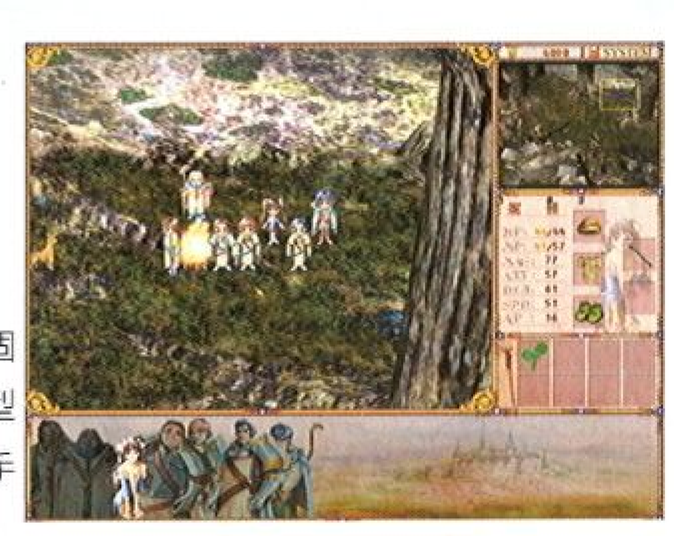
本關難度較高，在進入戰場前，玩家必須為每個人物購買足夠的藥品，以確保所有人能平安到達目的地（畫面右下角土色較深處）。一開始，玩家就得將部隊向橋上撤退，在解決守在橋頭的兩名士兵後，迅速向南移動（此時可派另一名腳程較快的隊員繞一下路撿下方二只寶箱）。由於畫面左上角的大軍會迅速追來，因此玩家必須讓防禦力較高者走在隊伍後方，在邊打邊退的情況下順利撤退。過完橋後，玩家會在森林入口處遭遇一位弓箭手及一位法師的攻擊，由於攻擊力不強，大概集中二軍的火力攻擊便可消滅敵人，一軍還是殿後禦敵為宜。撤退時盡量讓法師走在前面，避免遭受敵人攻擊，並適時為殿後人員補HP；而殿後人員應避免因攻擊敵人而落單，且每次移動後記得朝向敵人。

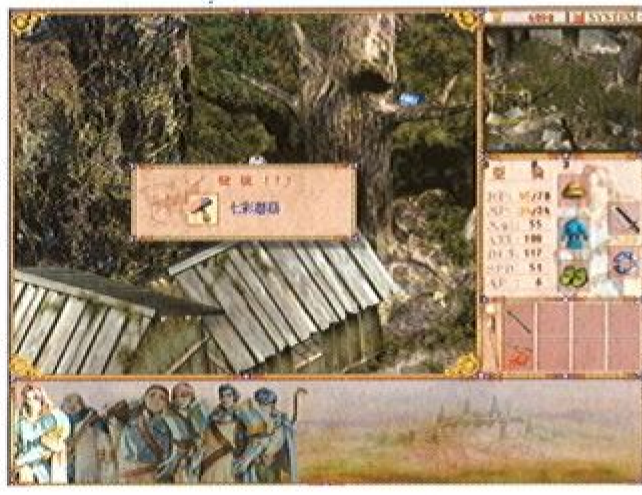
補充說明

過關後古爾德教授會加入隊伍。

06 黑暗森林 七彩蘑菇

■關卡類型：主線（第六關）
■任務簡介：在廣大的森林中找出七彩蘑菇。
■勝利條件：取得七彩蘑菇
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：7人
■必要人物：亞倫、妮雅、波普、古爾德
■敵方人物：獨角狼×10、樹精×5





過關指引

一開始十隻獨角狼便會由四個方向攻過來，玩家必須結成陣型（劍士及長槍手在外，法師及弓箭手在內），以應付第一波攻勢。等到狼群消滅後，部隊向左側移動對樹精展開攻擊，一次以一隻為宜，左下角的寶箱內便是七彩蘑菇了。由於樹精的魔力值、HP及MP都很高，建議以物理攻擊由後方對付它效果較好。

補充說明

●無

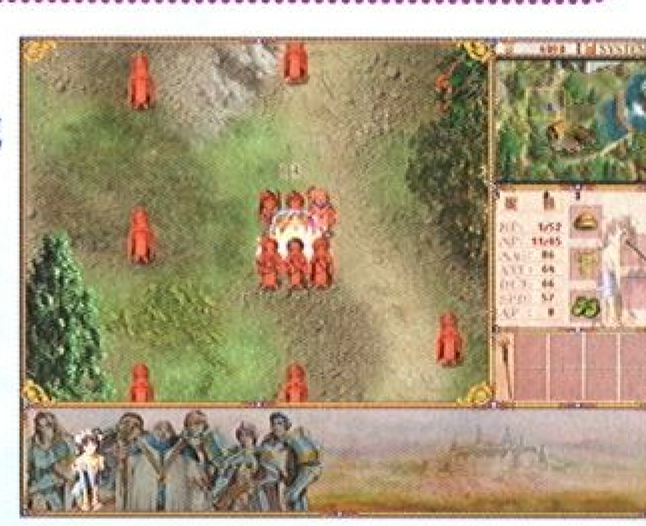


07

奧克羅城 — 劫獄

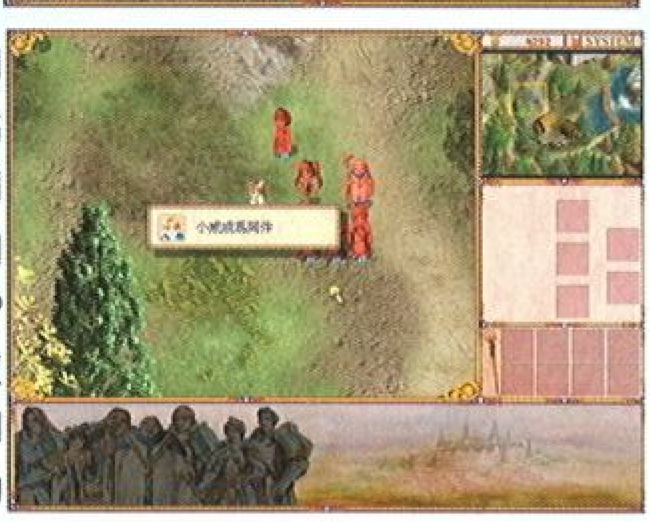


■關卡類型：主線（第七關）
■任務簡介：取得七彩蘑菇後，返回奧克羅城救人。
■勝利條件：消滅所有敵人
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：7人
■必要人物：亞倫、妮雅、波普、古爾德
■敵方人物：皇家士兵×15、黃衣僧侶×1



過關指引

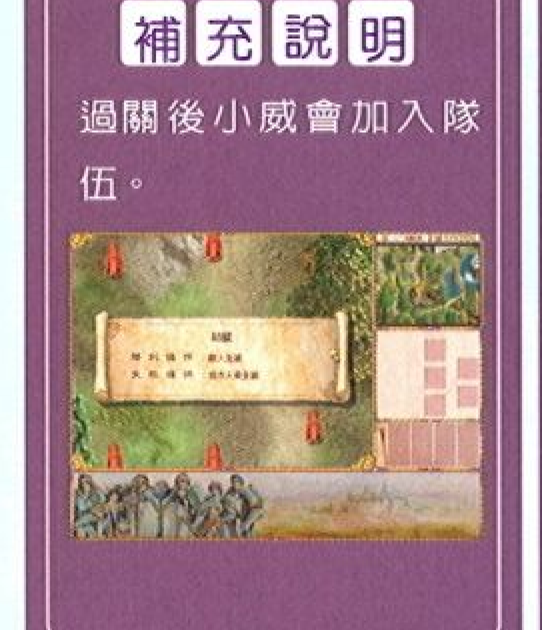
由於波普誤用七彩蘑菇，一開始所有人的HP及MP都只剩下1點，因此玩家必須事先為每個人準備好補充HP及MP的物品，這樣才能在戰場上回復。玩家在第一回合必須先以物品回復部分HP及MP，並以弓箭或魔法幹掉周圍HP只剩1點的敵人，第二回合則必須以魔法或物品將剩下的HP全數回復，以應付來自南北兩方的敵人夾擊。北方敵人距離較近，應優先解決（尤其黃衣僧侶）；南邊的敵人則多為弓箭手，小心保護古爾德別被射死了（可讓古爾德向西北方移動以避開弓箭）。





補充說明

過關後小威會加入隊伍。

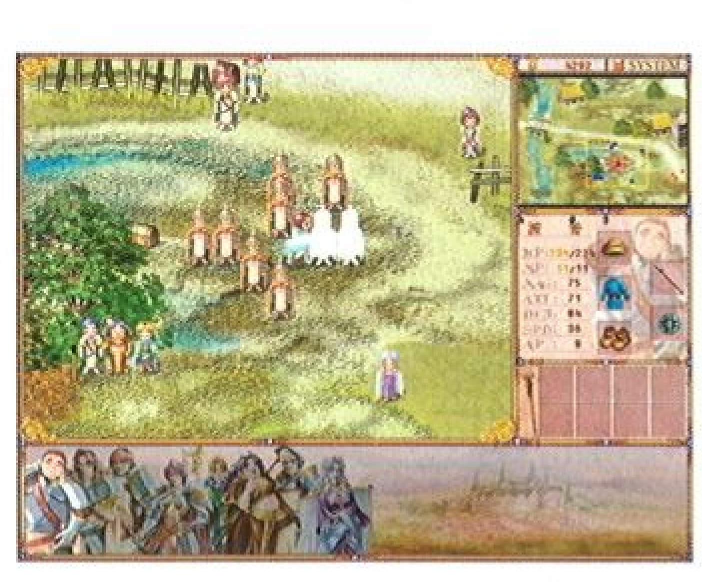


08

金沙村 — 伏擊



■關卡類型：主線（第八關）
■任務簡介：公主被連夜送回皇宮，玩家必須前往金沙村伏擊，伺機救人。
■勝利條件：消滅所有敵人
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：8人
■必要人物：亞倫、雷森、波普、艾蜜莉、小威
■敵方人物：皇家士兵×10、黃衣僧侶×3



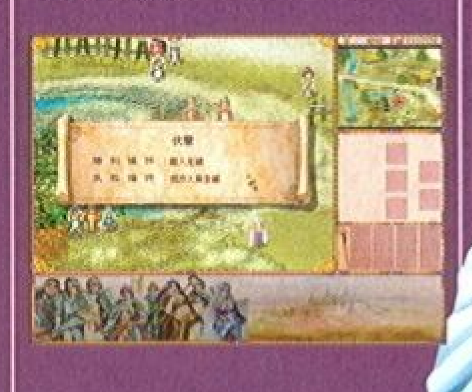
過關指引

地圖中央為沼澤區，波普在此處會遭到九名皇家士兵圍攻，玩家必須盡速將沼澤周圍兵力投入，才能一舉消滅沼澤區敵人。沼澤區右方是敵人頭目及黃衣僧侶，只有頭目會主動攻過來，若不想太早與黃衣僧侶交手，就得設法避開敵軍頭目，等沼澤區敵人已經消耗差不多了，再集中全力對付黃衣僧侶。沼澤區敵人相當集中，若波普一開始便帶有大範圍攻擊的魔法卷軸（如炎爆術），將可重創敵人。黃衣僧侶魔法攻擊範圍很遠，HP快用完者請避免靠近。



補充說明

●無



09 天使城 打擊紅惡魔

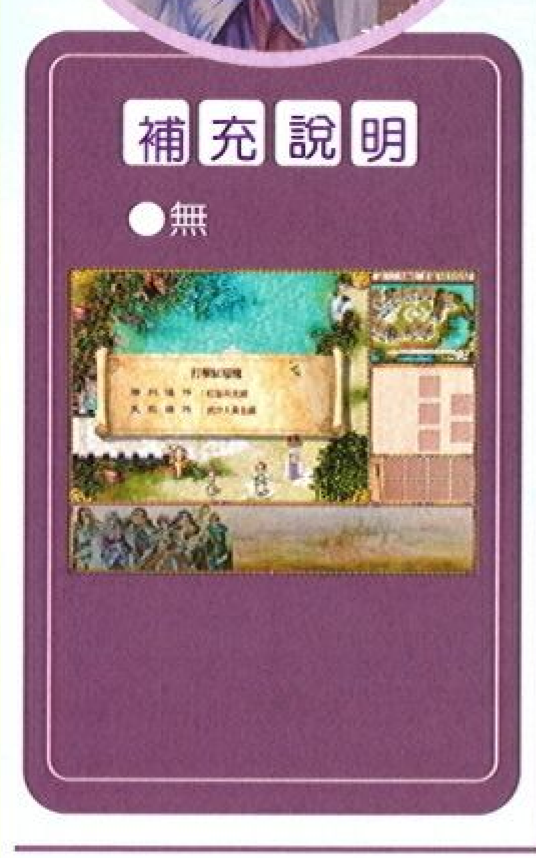
■關卡類型：主線（第九關）
■任務簡介：紅盔軍佔領了天使城，設法奪回來吧！
■勝利條件：消滅所有紅盔兵
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：9人
■必要人物：亞倫、菲歐娜、波普、艾蜜莉、芭芭拉
■敵方人物：紅盔兵×15



過關指引

紅盔兵便埋伏在橋的上方，除了頭目外，全部都是弓箭手，因此玩家在過橋時，不可避免地會遭到弓箭射擊。使用誘敵戰術，以弓箭將敵人一隻隻誘出來消滅是一種方法，可是較費時。另一種方式是將部隊分為兩批，第一批防禦力較強的部隊先衝鋒，此時敵人會在橋邊聚成一堆，然後讓防禦力較差的第二批部隊累積足夠的行動點數，然後一鼓作氣衝過去，到達敵人攻擊範圍外（如果擔心第二批部隊遭到追擊，可預留一名防禦力強的人員在敵人攻擊範圍內，敵人就不會追擊弱者了）。當第一批部隊通過天使橋後，就可以好好修理敵人弓箭手了。





補充說明

●無

10 天使城 捍衛天使城

■關卡類型：主線（第十關）
■任務簡介：紅盔軍再度入侵天使城，玩家必須設法守住。
■勝利條件：消滅所有紅盔兵
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：9人
■必要人物：亞倫、波普、艾蜜莉、小威
■敵方人物：紅盔兵×17

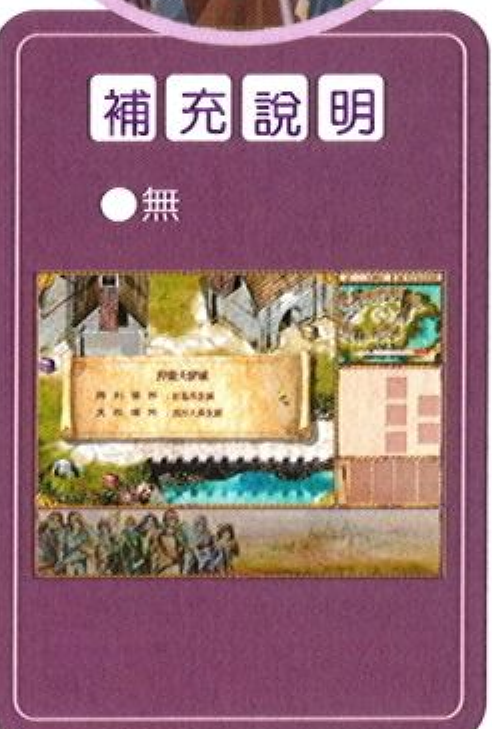


過關指引

波普一開始便會在橋上防禦敵人，建議玩家再派一名長槍手及兩名劍士幫助波普阻敵，讓劍士在前面，長槍手在其後成為方陣隊形，其餘法師及弓箭手在橋邊慢慢修理敵人就可過關了。本關敵人攻擊力頗強，記得多帶點藥品及魔法卷軸。







補充說明

●無

11 金沙村 ── 對抗克里克



■關卡類型：主線（第十一關）
■任務簡介：莫瑞告知克里克所率領的皇家騎士隊正在金沙村肆虐，請求學生騎士團協助。
■勝利條件：消滅所有敵人
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：10人
■必要人物：亞倫、妮雅、雷森
■敵方人物：克里克×1、席勒×1、皇家士兵×20、黃衣僧侶×3





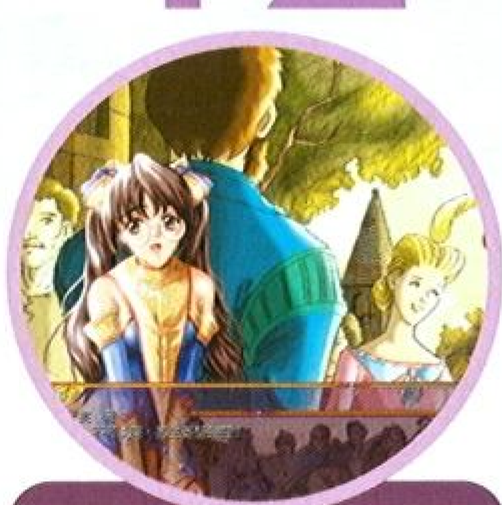
過關指引

克里克率領敵軍主力佈防在北邊，而席勒則率領支隊由西邊來襲，玩家可以在出發點先佈陣，以消滅來自北邊四名士兵的主動攻擊，然後再伺機消滅席勒支隊。接著便向本隊發動攻勢，由於沿路都有小股敵人，因此可以慢慢殲滅，當到達村子北邊克里克面前時，敵人已所剩不多了。由於克里克身後有兩名黃衣僧侶很礙事，玩家可由北側繞路優先予以攻擊。

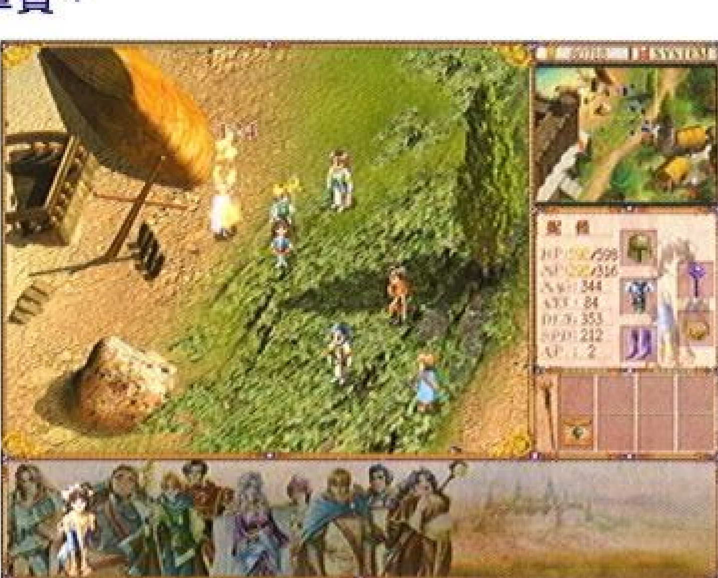
補充說明

過關後克里克會加入隊伍；但雷森因為要去西薩安城刺探軍情，會暫時離開隊伍，重要物品可別放在他身上。

12 琥珀港城 ── 前進琥珀港



■關卡類型：主線（第十二關）
■任務簡介：琥珀港城是北方大陸最富有的城市，因為貿易盛行而產生許多大商人，學生騎士團決定前往募集軍費。
■勝利條件：消滅所有海盜
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：10人
■必要人物：亞倫、妮雅、波普、小威、克里克
■敵方人物：海盜×16



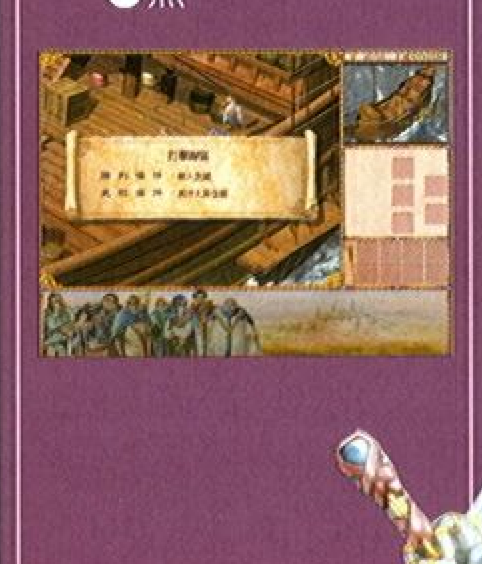


過關指引

本關敵人較分散而且實力不強，玩家只要掌握由敵後攻擊的原則，應該是不難過關的。敵方第一波攻擊會發生在玩家進入道路後，因此要盡快列陣，由於敵人持有弓箭，HP過低的隊員要小心保護。第一波攻擊結束後，玩家可派遣支隊到西側拿寶箱，主力則南下繼續攻擊殘存敵人。

補充說明

●無

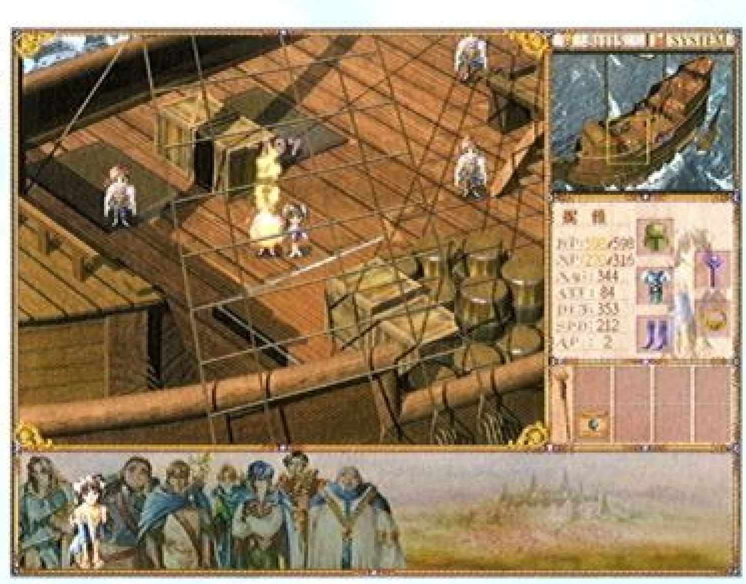


13

詩人海峽 — 打擊海盜



■關卡類型：主線（第十三關）
■任務簡介：由於商會理事長馬瑞奇的重金委託，請派人前往詩人海峽打倒無惡不作的海盜吧！
■勝利條件：消滅所有海盜
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：8人
■必要人物：亞倫、妮雅、波普、羅傑斯、小威、木村達也
■敵方人物：海盜×14



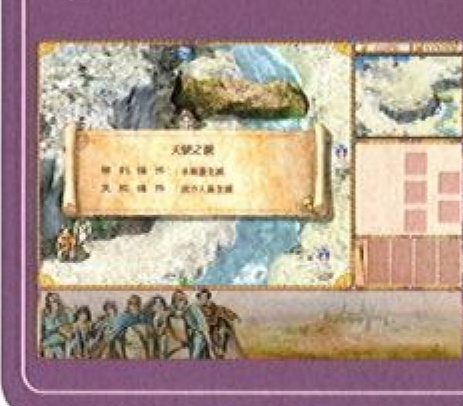
過關指引

本關的敵人依然是海盜，一開始玩家便會遭到零星攻擊，只要讓防禦力較高的人物排在隊伍前面，相信很容易就可以消滅主動來襲的海盜。敵人的主力會集結在船尾，先累積行動點數，再派波普誘敵，然後集中火力一次將頭目幹掉，剩下的海盜就隨玩家處理了。



補充說明

關後雷森會回到隊伍。

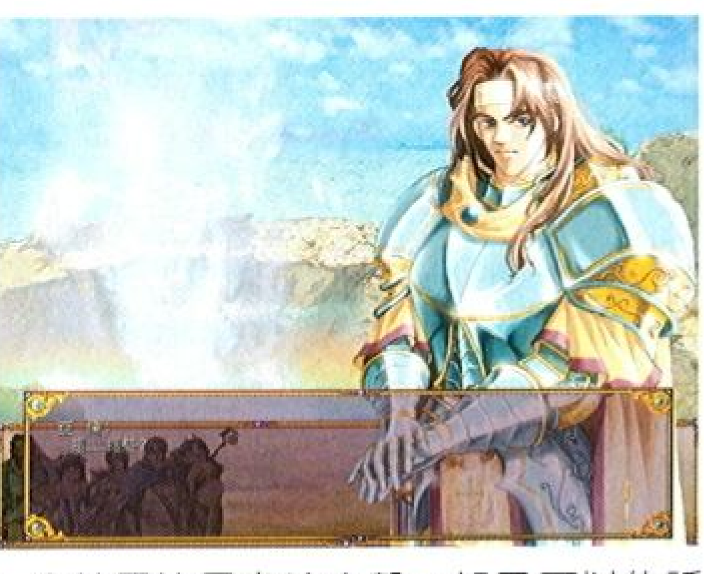


14

珍珠海岸 — 天使之淚



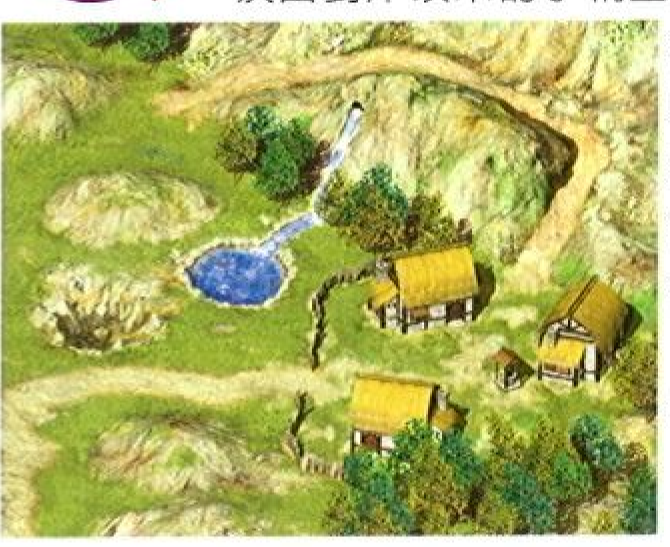
■關卡類型：主線（第十四關）
■任務簡介：由商會理事長馬瑞奇那裡得到的天使之淚，只有在珍珠海岸才能使用，快前往珍珠海岸吧！
■勝利條件：消滅所有水精靈
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：7人
■必要人物：亞倫、妮雅、艾蜜莉、羅傑斯、芭芭拉
■敵方人物：水精靈×8





過關指引

本關的敵人分由兩邊攻來，玩家可以在橋上設防，先解決由對岸攻來的水精靈，然後再回身攻擊由左下方前來的水精靈。水精靈擅長魔法攻擊，如果可以的話，最好讓人物穿著抗魔力較強的裝備可以減少損失，對水精靈由後方使用物理攻擊效果較好。



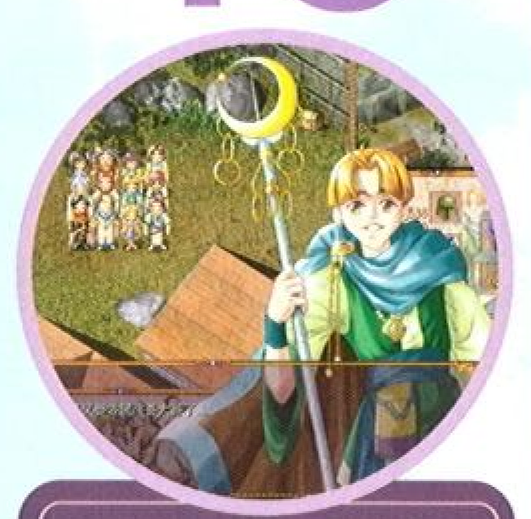
補充說明

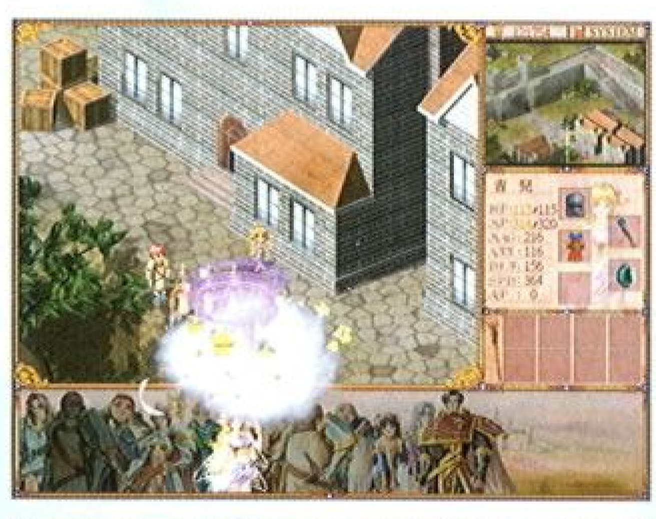
過關後吉兒會出現要求歸還天使之淚，如果選擇歸還，則吉兒會加入隊伍，並且支線會增加二個關卡；如果不歸還，則可以得到精靈幻夢，不過吉兒會離開。

15

西薩安城 ── 拯救公主

■關卡類型：主線（第十五關）
■任務簡介：在琥珀港城準備完畢後，終於可以進攻西薩安城了，快出發去救出琳達公主吧。
■勝利條件：消滅所有敵人
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：12人
■必要人物：亞倫、雷森、波普、艾蜜莉、小威
■敵方人物：皇家士兵×20、黑武士×1、黃衣僧侶×7





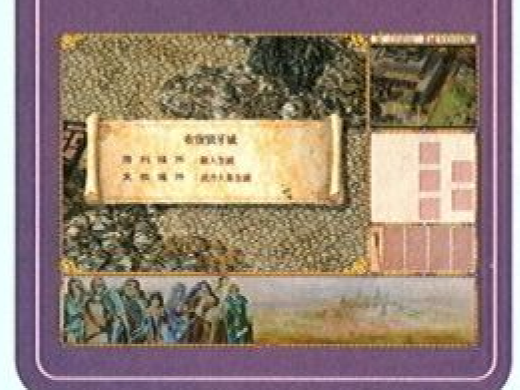


過關指引

本關難度相當高，因此在進入戰場前玩家必須準備充足的物品，以備不時之需。進入戰場後，先別急著攻上城牆，最好先回頭將左下方的敵人殲滅後再攻上城牆。城牆上的敵人不僅數目多，而且攻擊力強，加上擅長天系魔法的黃衣僧侶攻擊距離相當遠，玩家最好不厭其煩的採用誘敵戰術，並且誘得遠一些，才有機會獲得勝利。城牆上有一名黑武士，由於他不太怕物理攻擊，因此玩家最好以魔法對付他，但記得要保護好法師。當城牆上敵人所剩不多，此時就可登上城牆攻敵，其中黃衣僧侶是首要目標，應該集中火力解決他們，最後留下一名敵人才去撿寶箱。

補充說明

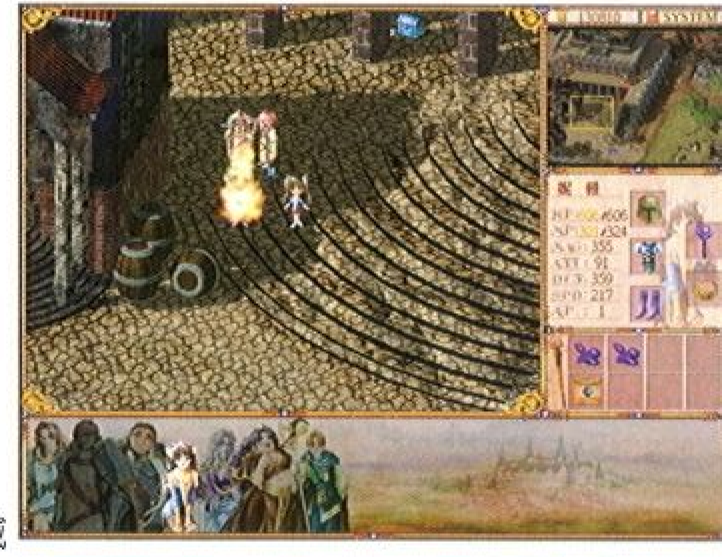
過關後琳達會加入隊伍；但艾蜜莉則會暫時離開。

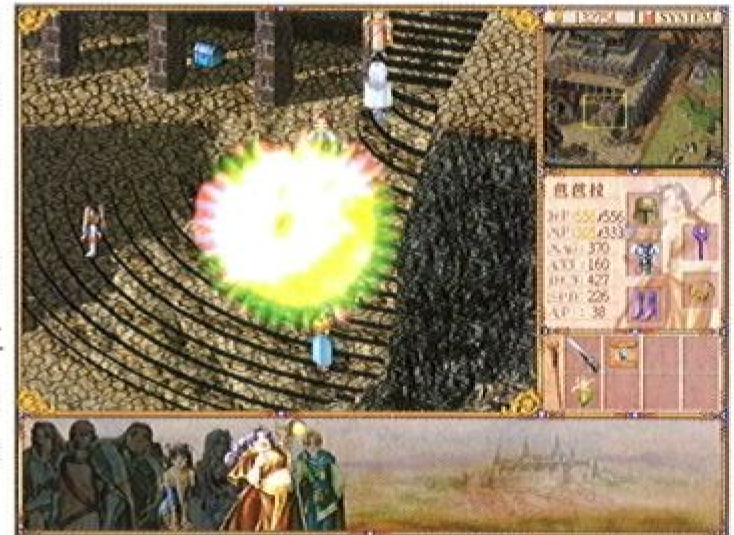


16

狼牙城 ── 收復狼牙城

■關卡類型：主線（第十六關）
■任務簡介：狼牙城已被紅盔軍佔領，殘暴的紅盔軍正在屠殺城內居民，請派人解救他們吧！
■勝利條件：消滅所有敵人
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：12人
■必要人物：亞倫、雷森
■敵方人物：紅盔兵×15、食人虎×6





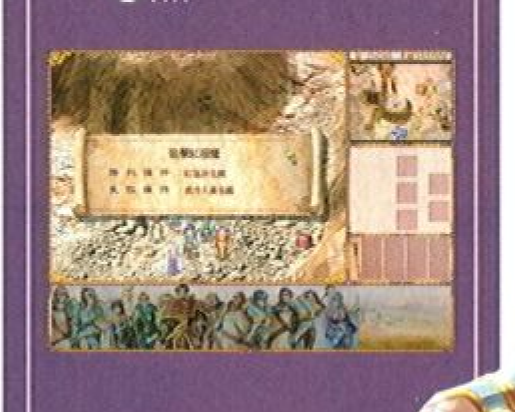
過關指引

玩家一開始的位置是在城門口，城外的食人虎及城內的紅盔兵會同時進攻，為了避免兩面受敵，玩家最好先攻入城內（不要上樓梯），找尋有利位置進行防禦，將由城上攻來的紅盔兵消滅後，再登上城樓準備對付食人虎。最後城上所剩紅盔兵數量已不多了，一鼓作氣消滅他們就過關了。



補充說明

●無

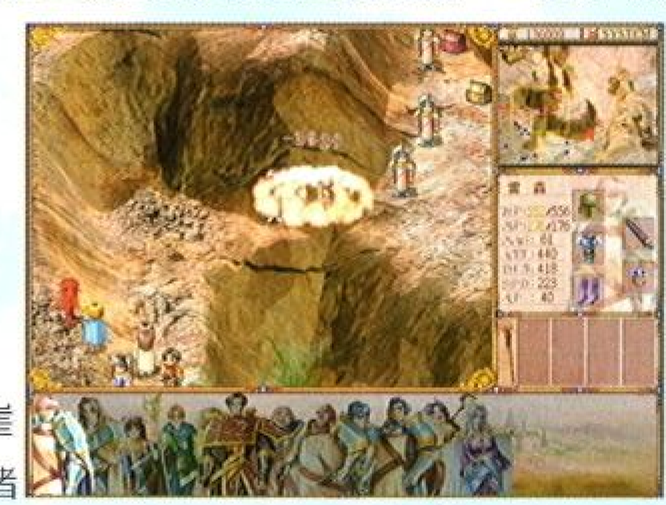


17



塞瑟米谷地 — 追擊紅惡魔

■關卡類型：主線（第十七關）
■任務簡介：由茱莉亞口中得知紅盔軍主力仍在塞瑟米谷地運送戰利品，一鼓作氣殲滅他們吧！
■勝利條件：消滅所有紅盔兵
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限：12人
■必要人物：亞倫、妮雅、雷森、小威
■敵方人物：紅盔兵×20





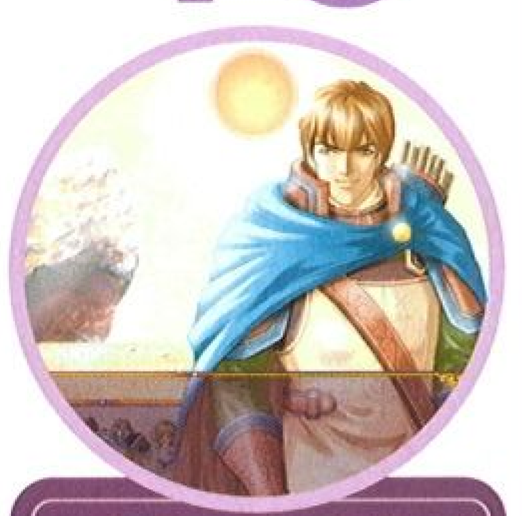
過關指引

一開始雷森一個人落單在山崖上，稍微向後退到山道上便能堵住追來的敵人（千萬別急著拿寶箱）。接著將主力部隊向左側山區移動，利用人海戰術將紅盔兵一一擊滅，然後退入雷森所在的山凹處，等待迎擊由東北方攻過來的大批敵人。當主力部隊都被消滅後，便可讓雷森後退引出殘存敵人，一舉將其消滅，若西北方尚有敵人，此時也可派人前往攻擊並拿寶箱。

補充說明

●無

18



南方沙丘 — 遠征沙漠

■關卡類型：主線（第十八關）
■任務簡介：為了徹底殲滅紅盔軍，勇敢的向南方沙丘挺進吧！
■勝利條件：消滅所有紅盔兵
■失敗條件：我方人員全滅
■人數上限： 8人
■必要人物：亞倫、雷森、波普、艾蜜莉、小威
■敵方人物：莎耶×1、紅盔兵×14





過關指引

由於受到沙暴侵襲，一開始所有人的HP會降為1，玩家最好讓出場人物都搭載自療術，或擁有能補充HP的物品，才能盡快回復HP。初期玩家會遭遇一名紅盔兵的攻擊，很容易就可擺平對方，但隨之而來的是由南、北分批前來的紅盔兵，玩家可得留意了，必須在他們到達前整補完成，並選擇有利地點排好隊形，幸好在沙漠上部隊的移動很慢，相信玩家一定來得及準備的。南邊的紅盔兵到達時間會較早，玩家可以設法先集中兵力將其消滅，然後再慢慢對付莎耶和她的屬下。寶箱先別急著撿，節省時間趕快回復HP，等快打完敵人後再去撿還來得及。

補充說明

過關後可以選擇是否要殺了莎耶，如果殺了莎耶，可以得到寒極彎刀和水壺；如果放了莎耶，則支線會增加二個關卡，莎耶有機會加入隊伍，也有機會在最後一關得到紅盔兵的援助。另外艾蜜莉會在本關過關後回到隊伍。

19

沉思河瀑布 | 援救梅莉



■關卡類型：主線（第十九關）

■任務簡介：列特以梅莉為餌，想要趁機劫持公主，克里克已奮不顧身前往救人，快去幫忙吧！

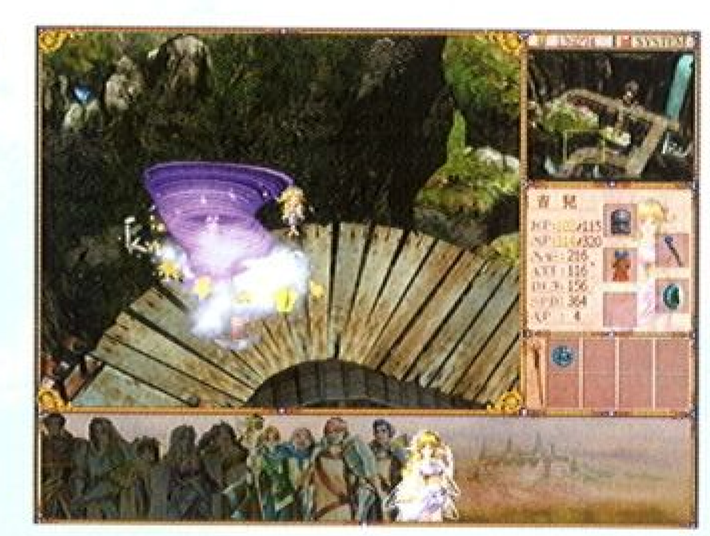
■勝利條件：消滅所有敵人

■失敗條件：我方人員全滅

■人數上限：10人

■必要人物：亞倫、妮雅、克里克

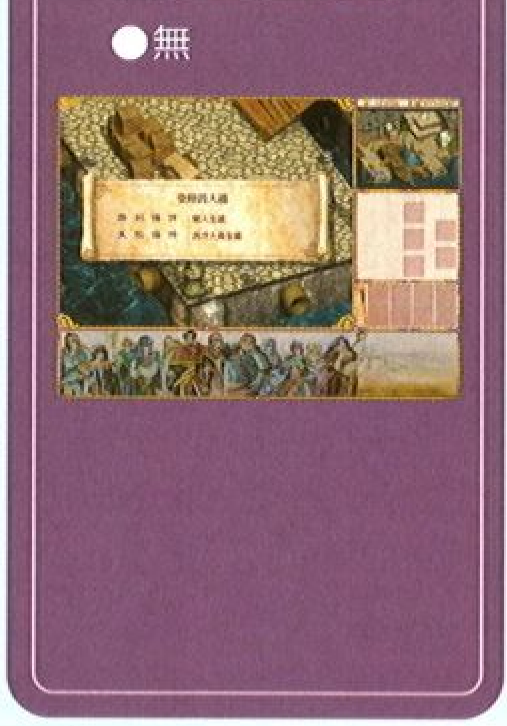
■敵方人物：列特×1、皇家士兵×10、黑武士×1、火精靈×7





補充說明

●無



過關指引

救妻心切的克里克一開始就衝過頭了，玩家必須設法讓他盡快回來與亞倫等人會合，否則很容易會被火精靈打掛。在尚未與皇家士兵接戰前，面對的敵人都是火精靈，它們擅長的火焰術威力相當驚人，玩家不但要準備較多的藥品，在攻擊時也最好集中火力對付同一個敵人。等火精靈都消滅後，接著就必須長途跋涉去對付列特和他手下那些弓箭手了，雖然弓箭手的威力相對較小，但本關弓箭手都配備了激風神弓，玩家很容易就會中毒，所以最好事先準備一些蠍尾粉解毒。敵人的弓箭手會駐守在岩石邊，在通過岩石邊的通道前最好先累積足夠的行動點數，然後一次通過以減少損失，只要到達岩石上，敵人就等著被亞倫痛宰了。本關有一名不怕物理攻擊的黑武士，記得用法師對付他。

20

沉思河瀑布 | 援救梅莉



■關卡類型：主線（第二十關）

■任務簡介：學生騎士團決定與李斯特公爵聯手對抗蓋茲，先到搭船到米拉雷奇吧！

■勝利條件：消滅所有敵人

■失敗條件：我方人員全滅

■人數上限：12人

■必要人物：亞倫、妮雅、小威、木村達也

■敵方人物：海盜×15、皇家士兵×10

補充說明

過關後柏那德會加入隊伍，他的弓箭技能值可是全隊中最高的。



過關指引

本關有兩條進攻路線，一是繞北邊碼頭然後登上燈塔，二是登船由甲板到對岸再上燈塔，建議走第二條路線較好，因為船上有許多掩體可讓玩家自由選擇防禦方式。首先持長短兵器的海盜會蜂湧而至，只要在甲板上選好適當的防禦地點，便不難將其殲滅。待海盜被消滅後，接著便是逐層登上燈塔對付皇家士兵了，這些皇家士兵都持弓箭，由上而下射擊威力蠻強的，建議玩家先累積足夠的行動點數，然後集中火力對付同一個敵人，相信這些弓箭手是招架不住的，殺光他們就過關了。



過關時數 40小時

EVIL ISLANDS
惡魔島
任務過關提示

攻略內容注意事項

1. 這款遊戲由於對於遊戲的事件解決方式，都有相關說明，且說明的非常詳細，所以只列舉出每個任務的目標，目標內容請觀看遊戲中的解說，本攻略僅以提供各任務
2. 的過關建議方式。遊戲的訓練模式請玩家一定要看完，請不要略過，對於
3. 進行遊戲會變得非常順利。若是玩家感到遊戲進行不是很順，可以將某些選項關掉
4. 或降低幾項硬體功能。遊戲解決方式其實不只一種，玩家可多試試其他不同的辦法。
5. 遊戲中有時一塊地圖隱藏著秘密的事件，但只有玩家走到該處才會觸發，都可以拿到不錯的物品喔！





第1塊大陸 吉配特

1 村落



找尋人類

完成順序 離開廢墟→ 跟著跑開的人們→ 前往村落

一開始玩家站在神殿廢墟中，可以看到一群人逃走，玩家最重要的就是追上他們的腳步，沿途玩家會遇到的敵人是野豬與青蛙，野豬還算好對付，青蛙會使毒並進行遠距離攻擊，不過若是玩家採一對一攻擊，應該都不成問題，小心不要被包圍應該就可以安然到達村莊。



若是不知道怎麼移動到村莊，記得要使用小地圖，先圈選主角，然後直接先將視點移到村莊，點選村莊附近的地點，記得施展鷹眼術，可以讓主角有較高的視野。雖然說遊戲並不主張打鬥，不過筆者還是建議玩家盡量多練功，除了可以拿東西賣錢外，也可以獲得經驗值。此外遊戲會在剛開始針對每一項新增的功能作說明，記得看一下。另外在村落的橋樑前記得儲存，因為可能必須要想辦法避過強悍的敵人(使用爬行)。



2 小丘

殺死妖精的步哨

完成順序 找到妖精步哨→ 殺死妖精步哨



一開始玩家可以察看小地圖上的紅點，而且也可以直接切換到地圖上有紅圈的地點，若是一開始有練功，並提升自己相關的數值，這一關的主要敵人並不難打，小心不要被其餘敵人(比如野豬群)圍攻即可。



殺死白狼

完成順序 找到白狼的巢穴→ 引誘狼群→ 殺死白狼→ 拿取白狼的頭





一開始白狼的巢穴在地圖上就非常明顯，玩家只要一直持續往北走即可。這一關玩家應該有兩個人，除了盡量在之前的任務提升配備外，在行進中別忘了使用鷹眼術。到達狼群守護的谷口前盡量先別去攻擊，即使玩家有兩個人，直接對付一群狼就算能贏，只怕伙伴也有可能死亡，最好的方法是走到谷口附近的野豬附近(應該有兩團)，只要走近他們就會往谷口跑去，狼群會被他們吸引而引開，對於那隻大白狼就不用客氣了，他就在谷中，記得要取它的頭喔！





工具

完成順序 找到盜賊的首領→ 取得剪刀→ 取得錐子



這一關玩家必須步步為營，老實說，青蛙並不是最危險的敵人，只要施展鷹眼術，一次對付一隻，應該不難解決。玩家在過橋前要小心蝙蝠的攻擊，蝙蝠會使用火箭術攻擊，加上又會飛，不小心的玩家很容易被打掛的。過橋也要小心，在橋的對面除了玩家可以看到防守的男性強盜(拿近攻武器)，還隱藏著拿著弓箭的女性強盜，這裡建議除了強盜首領與首領的妻子不除掉(事實上憑玩家現在的能力也殺不掉)，其餘一個個引誘再砍除，他們可是都有不少錢喔！要取的剪刀與錐子最好是趁著晚上的時候(場景變天黑時)去偷，因為白天他們兩個的注意力可是非常高的，幾乎不可能不被發現。還有當偷到物品後，記得再在他們身上偷一次，可以拿到很多錢與法術符石。



處罰妖精

這個任務不算相當困難，尤其經過前幾關的練功後，這些妖精並不會太難對付，在路上對付完七隻妖精後，就可以選擇回家囉！不過要留下來練功也是可以的。







取得紅頭盜賊的東西

完成順序　找到紅頭→　殺死紅頭→　搜索紅頭



這一關是玩家初次與半獸人對戰的關卡，建議玩家先在附近對抗一些散佈在附近的半獸人。半獸人身上有矽晶，若玩家沒將身上的武器提升到矽晶裝備，那打半獸人可就事倍功半，最好還是有矽晶裝備再去完成這次任務。紅頭不難找到，但是要一次消滅紅頭與與他對談的半獸人，可是需要一點運氣，建議玩家先儲存再戰鬥吧！



先知和金字塔

完成順序　找到先知→　殺死先知→　關掉金字塔

同樣強烈建議本關最好在夜晚執行任務，因為這裡的半獸人都相當強，能避免戰鬥就避免戰鬥，遇到最好處爬行狀態。進入村落有兩條道路，玩家最好從北方的道路進入，因為另一條道路玩家會被金字塔的電擊中，靠近先知使用背刺刺死他，關掉金字塔就可以從另一條路走回去囉！



對不忠的隊長施壓

完成順序　找到隊長→　殺死隊長

玩家玩到這一關時，隊伍中已經有三個人，而且應該已經練功練得不錯，這一關敵人雖然不少，但是對玩家而言，隊長的黨羽應該不難對付。比較麻煩的是隊長本身，玩家此時應該還沒有可以與石戰斧相抗衡的武器，不過如果已經有矽晶與硬皮裝備，則對付隊長應該就比較容易，若是沒有，就先用法術引開隊長身邊的人，慢慢消滅他們後再給予隊長攻擊。



3 河流與島嶼

阻止妖精進犯

完成順序　與首領副官的會面→　找出妖精→　殺死妖精

本關玩家可以先到第一個目標點，地圖上有紅光圈的地方，慢慢接近後就可以發現副官，不過玩家別忘了附近看看，你會發覺首領副官不是一個人前來。當然，現在只有先消滅他們囉！妖精的部落並不難找，他們幾乎都會聚在火堆旁邊，以三人一組，若是玩家沒把握一次對付三隻妖精，就一隻一隻慢慢引誘過來吧！不過若是玩家有練功，這一關也不會有太大問題。



盜賊的真正計畫

完成順序　殺死敵人→　找到首領的副官→　殺死首領的副官→　西邊的伏襲、東邊的伏襲、南邊的伏襲、北邊的伏襲→　護衛

本關是非常硬的一關，在執行本關任務前，確定每個人身上都有治療藥水，並且最好為每個人都施展強壯術（強壯術會暫時讓玩家人物擁有兩倍生命值）。走沒多久，你就會發覺敵人來襲，消滅他們之後，接著往敵人的副官處走去，若是不知道在哪裡，找一找地點上發紅光的地方即可。不過若是消滅副官之前，玩家必須要有心理準備(最好先儲存)，因為等下大概要應付好幾批的敵人，請看時機使用治療藥水囉！





偷取「妖精的聖物」

完成順序 找到聚落→ 取得「聖物」



簡單的搜索任務，當然也別忘了練一下功囉！在聚落附近有數股妖精守衛團體，雖然我們應該本著和平的心裡，但是對方卻絕對不會對我們容情，為了避免必須一次對付六個妖精，還是建議玩家把他們通通消滅。聖物是一個頭骨，直接把他拿走就可以囉！

帶著半獸人的文件

完成順序 找到「光頭島」→ 拿到「寫字的獸皮」

要進入這個島嶼之前，同樣必須把補給品裝滿，同時確定身上都是矽晶與硬皮裝備。這一關的半獸人都是等級更高的半獸人（或是老經驗的戰士），對付一個就相當困難，不要說對付兩個半獸人了，玩家若是遇到對方路途中有一堆半獸人，最好還是潛伏爬行過去。沿途還有食人魔，以玩家目前的人物等級，建議還是與前面一樣，別去惹他們比較好，還好光頭島上並沒有敵人，玩家到達該處只要記得用手開箱子即可。



從半獸人手中偷取魔法球

完成順序 找到祭壇→ 拿取球體

這一次玩家就真的要直闖半獸人的村莊，遊戲中這個村莊中可是有相當多的半獸人，玩家的人物雖然此時可能狀況已經相當不錯，不過若是想要與這些半獸人硬碰硬，可能勝算並不高。除了必經的道路與橋樑，上面看守的半獸人必須確實加以消滅外，位於村莊的半獸人玩家能夠不與其戰鬥就盡量避免與其戰鬥，玩家也可以採迂迴路線前進，可以減少戰鬥。不過筆者不建議如此，雖然這個遊戲不強迫玩家練功，但是適當的練功也是必要的，祭壇並不難找到，因為同樣有發紅光，直接拿取魔法球即可。





半獸人的記錄

完成順序 找到先知管理者→ 取得記錄



終於必須硬碰硬了，這一關玩家最好能夠在夜晚執行本任務，一旦接近目的地，玩家就可以選擇先越過先知的護衛，暗殺掉先知再攻擊其他人，或是慢慢消滅其他人（先知的守衛），再消滅先知。本關若是要完全不驚動先知是非常困難的（採用偷竊方式），因為先知會一直來回走動，而且也會幫其他半獸人施展強壯術，玩家若是同時與其作戰，在法術與近身攻擊雙方面攻擊下，隊伍甚至有可能全滅，為求小心，慢慢消滅敵人才是最好的方式。

主要的證物

完成順序 找到秘密地點→ 趕上半獸人信差→



玩家一開始就可以看到紅點在移動，靠近之後，半獸人信差將會跑開，而後他的守衛會過來攻擊，但是說實話不是非常需要擔心，這些守衛的實力現在並不是很強，以目前的經驗與等級，要打敗他們並不困難。不過建議玩家儘快追上半獸人信差，因為若讓他跑太遠，可能就必須與另一股更多的半獸人作戰，建議玩家配備攻擊力強的弓箭，因為半獸人信差只要一被攻擊就會跑開，派主角圍堵他跑向另一邊，其餘兩位使用遠射攻擊即可。





惡魔島－任務過關提示

攻略‧備忘錄

4 中央山

找到島嶼半獸人的零件

完成順序 找到箱子→ 找到零件



這一關是玩家第一次進入地圖區域，玩家可以在進入口不遠處發現這個推車，旁邊的箱櫃即是我們的目標。千萬不要在這個關卡地圖中練功，這裡有著遊戲中頗強的敵人－蜥蜴在此地遊蕩，他們的實力以玩家此時的能力而言，根本無法與之抗衡，建議玩家完成任務之後，馬上離開此地，快馬加鞭到達離開點。



在中央山找到半獸人的營地

完成順序 進入半獸人的營地→ 找到柵欄→ 找到艾麗來訪的證據

這一關玩家的等級應該都練得不錯了，隊伍也有三個人，因此除了可以按照建議繞過營地的入口，玩家也可以嘗試直接攻擊整個營地入口的半獸人。由於這些半獸人都擁有這塊大陸上算是不錯的武器原料－黑曜石，玩家可以試著一個一個慢慢引誘他們進來我方圍成的陷阱，或是以煙火法術吸引他們過來，記得要一次一個，若是覺得隊伍的人員快不行(例如武器，裝備損毀)，可先退回村莊整補裝備。半獸人都滿有錢的，身上的原料也可以賣不少錢，對玩家有蠻不錯的幫助。目的地的柵欄一樣呈紅光顯示，不難找到，玩家進入柵欄可以搜括一下東西。







和蜥蜴保持和平

完成順序 到達祭壇→ 把貝殼放回老地方



為了進入採石場，由於這塊地圖上到處都是蜥蜴居住的地方，雖然老實說蜥蜴也不是很強，而且若是玩家想練功的狀況下，其實是可以沿路打過去，不過在祭壇上方可是有一隻由蜥蜴族所控制的綠龍，以玩家此時的能力來說，嗯！大概不到半分鐘的時間就會被殺光光(指被龍殺死)，所以玩家還是乖乖的執行任務吧！在沒把貝殼放回祭壇前，這些蜥蜴都會主動攻擊你，所以還是先把阻礙物都消滅吧！到達目的地後，就要主角一人開始伏進啦！慢慢前進，而且小心不要經過龍的正下方，到達目的地將貝殼放上後，完成後就可以大大方方的離開啦！因為所有蜥蜴都沒有敵意了。



龍的護符

完成順序 找到護符的擁有者→ 殺死龍護符的擁有者→ 拿取護符

本關任務可能有點難，但若是玩家先前已經有黑曜石裝備的狀況下，這一關要過就不是那麼難的事情，因為蜥蜴人若是被打敗，會留下硬皮，這可以讓玩家將護甲裝備全面革新。但若是玩家只有矽晶武器，那打這一關就非常危險了，這時若是要消滅蜥蜴們，只好再一次一個個引誘過來解決，所以執行本關前，建議玩家先將武器升級到黑曜石裝備，打起來會事半功倍。同樣的，目標並不難找，而且紅點會移動，這也代表對方擁有龍的護符的蜥蜴一直在移動，若是玩家能利用背刺，可以一次攻擊中就將其消滅(有黑曜石武器狀況下)。



探索天文台廢墟

完成順序 通往湖邊的路→ 過湖→ 尋龍→ 引誘龍→ 找鳥身女妖→ 消滅鳥身女妖→ 搜索天文台



完成本關前就如前文所說，最好先將「大貝殼」、「與蜥蜴保持和平」、「龍的護符」的任務給完成，不過正常是應該完成後才會到達這個關卡。玩家在這個關卡中不會遭遇到太強的敵人，不過最麻煩的是引誘龍跟隨我們，一定要到達龍的下方才能使龍的護符產生效用，接著就是慢慢移動讓龍跟著我們到北方的天文台。天文台有鳥身女妖看守著，以我方現在的實力不宜與她們硬拼，所以引誘後就跑到龍的後方，龍會自動與她們互相攻擊，這時我方的人員再以遠射武器加入戰圈撿便宜，可以得到不少經驗點數。消滅鳥身女妖後，即可拿取東西過關，不過玩家也可以試著讓龍跟著你再消滅其它的強敵（例如食人魔），可以免去日後的麻煩。



魔法植物

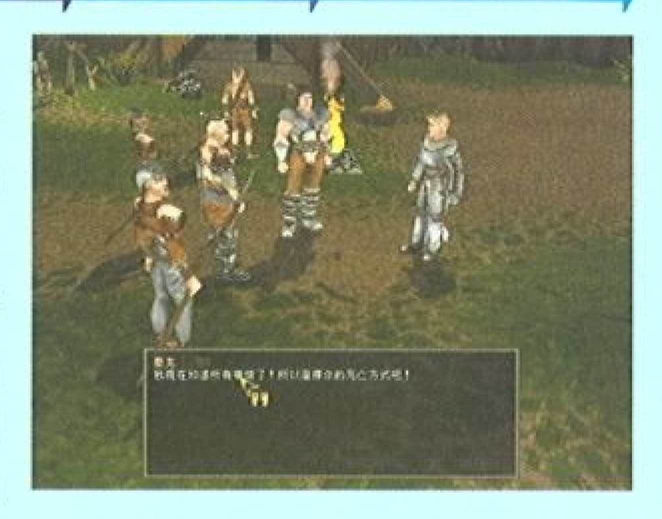
完成順序 尋花→ 取花



這一關十分簡單，玩家也可以把握這一關趕快練一練功，由於之前的任務就到過此處，所以玩家可以非常容易就找到花所在的地點，玩家可以決定是否要在此關戰鬥，或是趕快回去完成任務。

把敵人找出來

完成順序 查看乾河床→ 查看破車→ 摧毀伏襲人馬→ 證實工匠的清白



為了瞭解村莊還有誰要你死，我們聰明的主角想出了一個主意，分別告訴兩邊他要去察看兩個地方。玩家一開始進入此關，最靠近的是告訴工匠巴布爾的地點，可以告訴玩家直接走過去即可，這邊沒有埋伏，證實工匠沒有嫌疑後，其實問題十分簡單，那有問題的人一定是長老。靠近告訴長老的地點要十分小心，因為該地點附近會有人埋伏，最好是小心翼翼的前進，一靠近敵人就會蜂擁過來圍攻，若是為了小心，最好還是一次引誘對方一兩人過來消滅，就可以將這關的敵人完全都消滅了。

5 女巫的村落

前去找女巫

完成順序 通過陷阱→ 找到陷阱鑰匙→ 關掉閃電陷阱→ 關掉火焰陷阱→ 關掉酸性陷阱→ 穿過東邊峽谷



本關有兩個峽谷可以走，但是東邊的峽谷由於酸性陷阱還沒關掉，所以玩家幾乎不可能走過這個峽谷（筆者試過了，真的不可能通過），所以玩家當然只有先走西邊峽谷。要通過西邊峽谷相當簡單，只要注意地面上，沒有燒焦的土地就是可以通過的（燒焦的土地代表會被雷電擊到），到了盡頭會有一個巨魔走動，雖然說明說他很聰明，但是只要玩家採用爬行方式照樣可以通過它的眼前（當然趁他轉身之時過去是更好的選擇），旁邊的峽谷叉路有陷阱鑰匙和閃電陷阱機關的啟動石碑，使用陷阱鑰匙可以關閉它和閃電陷阱。然後玩家可以往東邊峽谷旁邊的峽谷叉路，這邊的閃電陷阱已經被關閉，玩家可以關閉火焰陷阱的機關石碑，這時在兩條峽谷中間的火焰陷阱已經被關閉，玩家可以進入關閉酸性陷阱。這邊有兩三隻狼，不過對於我們而言當然不是很難對付的對象，接著就可以走東邊峽谷，這邊的巨魔比較笨，玩家應該可以很容易繞過他到達巫婆的村落。



6 死之城

黃金山谷

完成順序 找出死亡的商隊→ 拿取黃金→ 從商隊的警衛脫困

這一關算是開始真正的難關，尤其是之前往往能透過潛行、偷竊完成任務的主角，這一關可是完全考驗玩家的耐性與注意力，記得在出發之前利用前次任務所獲得的經驗提升自己偷竊方面的技能。



一開始進入此關，請別走地圖上的大道，因為路上有骷髏人，而且是老手級骷髏人，玩家以此時的裝備與武器，可說連他們一根汗毛都傷不了。記得要沿著岩壁爬過去，進入峽谷中的彎道，彎道中沒有骷髏人，玩家可以放心。對了，這一關還有一點要注意，就是一開始玩家可以指派主角一人去拿金子，讓伙伴留在起始點，自己沿著山壁爬過去，但是請注意，當玩家開始打開箱子拿取金子後，這時劇情就會安排骷髏人戰士站在這



個峽谷的兩個對外通道，建議玩家選擇上方通道，當然還是要多儲存，然後看清楚骷髏人來往巡邏的時間差。如果玩家已經擁有煙火術，也可以使用煙火術吸引敵人移動，再趁機逃出，這一關如果沒有法術幫助，成功率大概是50%，所以玩家多努力看看囉！逃出峽谷後，外面一樣有一大堆骷髏人，記得繞路走回起始點。

死之城的主人

完成順序 找路進入死之城→ 穿過打開的通道→ 找到孤寂山→ 爬上孤寂山

其實就算沒有密語，玩家還是可以通過由大地元素看守的南方通道到達，因為大地元素跑得比主角慢，繞圓圈就可以繞過去啦！不過若是拿到咒語，玩家可以很



容易穿過這個南方通道。進入死之城後要小心，老手級的骷髏戰士是絕對不能碰的，但是其餘的骷髏戰士倒是可以打，可得到不同的骨頭類原料，他們可是很值錢的喔！不過仍然要小心注意避免一次與兩三個敵人對抗，很容易在對戰中，



伙伴就因此而喪身了。在找到孤寂山後，接近孤寂山仍要小心，因為附近仍然會有老手級骷髏戰士在附近巡邏，所以只有讓三人依次趁骷髏人沒注意的時候依序爬上孤寂山，如果有老手級骷髏戰士在附近，建議若是附近有可打倒的骷髏人也盡量避免與之戰鬥，因為骷髏人有極敏銳的感知力，有時戰鬥會導致附近的骷髏人全部圍過來，這可是很危險的。慢慢爬上孤寂山(沿途別站起來，有時還是會驚動骷髏人追上來)就可以到老龍的巢穴了。

陌生人的營地

完成順序 龍所提供的安全之路→ 找到營地→ 找尋營地的位置



這一關老龍雖然說是把沿途看守的骷髏人給撤去，但是玩家可別笨笨的相信，真的從死之城正門給他走出去。玩家是可以嘗試由死之城的正門口走出去，但是這樣可是要讓主角們爬很久，最好的辦法是從旁邊的離開點離開，然後在大地圖上面轉移地點，這樣就可以從中央山這塊地圖的上方進入/離開點進入。接著往西走，這一路倒是真的部會遇到任何骷髏人囉！進入營地後，玩家可以發覺整個營地似乎被血洗過一樣，整個營地地面都是屍體，看起來似乎是老龍底下的骷髏人做的好事，眼看也沒有任何“活人”可以詢問了，目前也只有先搜索一陣子。玩家應該盡可能將游標到處移動，只要有變成手的形狀就記得要主角好好搜索一下。

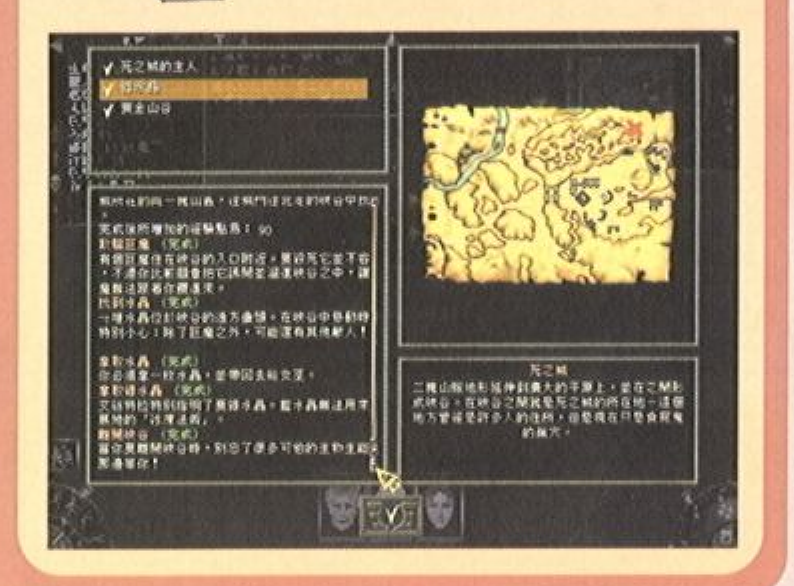


綠水晶

完成順序 欺騙巨魔→找到水晶→拿取水晶→拿取綠水晶→離開峽谷



與上一關相同，玩家最好的辦法是從旁邊的離開點離開，然後在大地圖上面轉移地點，這樣就可以從中央山這塊地圖的上方進入／離開點進入。接著往下面走，下方有一個巨魔站在峽谷開口，內部峽谷是呈兩端開口和環狀，巨魔會一直繞著環狀走，建議玩家派一人吸引他走向另一邊，另兩個人則趁機跑進峽谷中。大家或許會覺得奇怪，為什麼不讓主角一個人進去就好，那是因為裡面在水晶的必經通道可是有一群骷髏人在此，還是一個隊伍進去對付才好。拿到藍綠水晶後，出去到達離開點，但是不被巨魔追殺可是有秘訣的，先派一人在內部缺口來回引誘巨魔，另外兩人趁機逃開，在外面可能會遇到幾隻蝙蝠，就讓伙伴去解決吧！前面是白天的時候，若是三人想同時跑開，那最好趁天黑的時候，此時巨魔的能見度與能聽度降低，比較容易同時跑走。



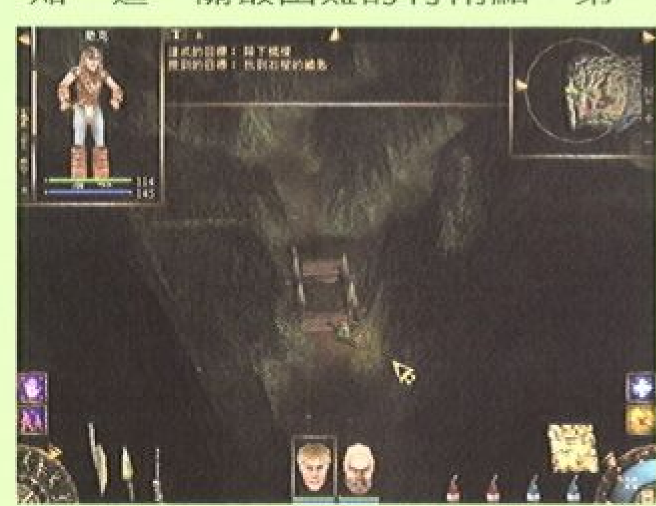


7 洞穴

找尋魔法碎片

完成順序 降下橋樑→找到石棺的鑰匙→找到放置魔法碎片的石棺→拿取碎片

一進去沒多久，就可以看到洞穴中半獸人的先知，這一關最困難的有兩點，第一是視角問題，遊戲在地下城的視角處理不良，玩家得隨時轉換視角。此外，由於洞穴的路徑相當狹小，所以半獸人先知與半獸人可能相聚極近，這一關由於是玩家剛開始面對半獸人的前幾關，所以玩家最好不要一次面對太多半獸人，對於先知最好予以使用背刺，可以一擊必殺。



拿到鑰匙後還是要小心石棺周圍，因為會有半獸人在附近巡邏，拿到石棺中的物品趕快離開。另外有一點要特別告訴玩家的是，最好別在附近的通道逗留，目前這些通道不是有犰狳就是有邪眼(眼魔)，玩家絕不是他們的對手，所以完成任務就趕快循原路離開吧！

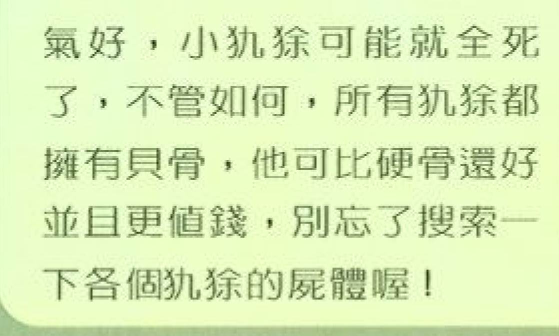


地下的生物

完成順序 殺死犰狳之母→解決小犰狳→找到最近的泉水→在最近的泉水下毒

玩家進入通道之後，先想辦法避開犰狳之母與犰狳聚居所在的地點。從有邪眼出沒的小通道進入，找到地圖上三個發光的飲水點，在任一個飲水點使用龍給主角的毒劑，接下來就可以去找犰狳之母與犰狳聚居所在的地點殺了犰狳之母。犰狳之母在未中毒之前可能很強，不過目前只要兩三發法術即可解決掉她，如果遊戲還沒結束，那就代表有些小犰狳還在附近遊蕩，玩家必須要在附近完全掃除小犰狳之後才算完成本關。不過有時運氣好，小犰狳可能就全死了，不管如何，所有犰狳都擁有貝骨，他可比硬骨還好並且更值錢，別忘了搜索一下各個犰狳的屍體喔！







8 沙地

半獸人的入門書籍

完成順序 找到先知的家→ 殺死先知→ 拿取入門書籍





這是第一次到此地的任務，這一關只有一點比較麻煩，就是路途中會遇到一個半獸人，別想從他背後繞過去，那邊可是有一大堆的半獸人，所以乖乖的從他眼前爬過是最好的方式。等到繞過食人魔後進入海島，記得挑天黑的時候，潛行到半獸人先知背後進行背刺，這樣必可一舉成功。

前往半獸人西伐的家

完成順序 找到半獸人的鑰匙管理者→ 取得零件→ 放下吊橋→ 來到西伐的家

這可算是一趟滿長的旅程，玩家最好在行前先確定身上的武器都已經裝備到最好的狀況，同時各項補給品都已經裝備在身上。由於這一關必須對抗相當多的半獸人，所以玩家最好能養成一次對付一個半獸人的習慣，最多不要對付兩個以上的半獸人，先前的鑰匙管理者會不斷走動，最好將其附近的半獸人都消滅後在將他獨自消滅。放下吊橋後，盡量避免戰鬥，很快就可以到達西伐的家。





食人魔烏坦該

完成順序 找到名為拜爾的食人魔→ 殺死拜爾→ 找到拜爾的箱子→ 搜尋拜爾的箱子→ 找到名叫該姆的食人魔→ 殺死該姆→ 找到該姆的箱子→ 拿取該姆的鑰匙→ 找到名為烏坦該的食人魔→ 殺死烏坦該→ 找到烏坦該的箱子→ 搜尋烏坦該的箱子





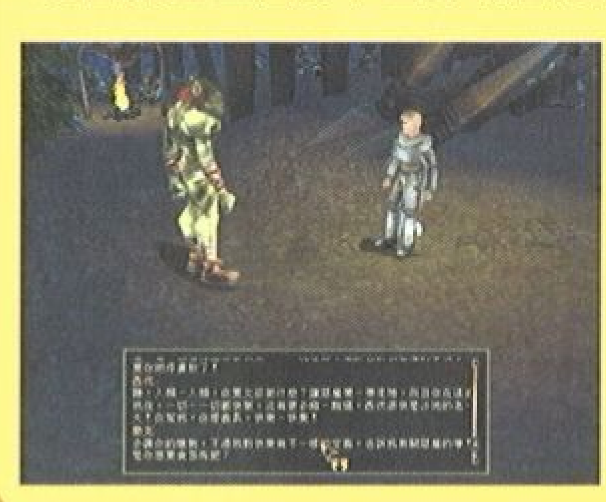
這一關玩家要消滅三個食人魔，同樣的先確定身上的法術與裝備都裝到最好，玩家若是身上的物品並未裝備完好，最好是先回到村落整補。這一關強大的火箭法術很有用，玩家若是將法術強化後，對付這三個食人魔就會事半功倍。現在要提個以後一直會很適用的作戰辦法，就是在作戰前，先對我方三人施展強壯術，然後再對對方施展衰弱術，這樣可以加速消滅敵人，沿途的半獸人也不必客氣，都盡量消滅吧！比較麻煩的是要繞來繞去，不過玩家只要跟隨紅點即可。



找尋exception

完成順序 找到惡魔→ 殺死惡魔

惡魔其實就是可達干尼亞帝國派來的人，他要來抓半獸人奴工，由於它的護甲與武器都比玩家好，所以玩家要謹記使用上述的方式，就是在作戰前，先對我方三人施展強壯術及將對方施展衰弱術。另外不知玩家是否知道三國志中三英戰呂布的故事，這時就假裝惡魔是呂布，我方是三英，首先派一人近攻，兩人遠攻(如果可以輪流使用法術)，然後當近攻者不支後，立刻換人近攻，如此就可避免我方有人損傷而達到勝利。



前往蜥蜴隱士的家

完成順序 找到橋樑→ 關掉陷阱→ 與蜥蜴隱士見面



首先別理會地圖的提示，這一關其實不管從哪方進入都不會很危險，玩家只要找到環狀的運河在島上形成的好幾個石柱(會有紅點出現)，進入後關掉陷阱即可順利見到蜥蜴隱士。

取得蜥蜴的財富

完成順序 找到財寶→ 取得財寶



這一關可以與下一關感激的蜥蜴一起執行，不過如果玩家的戰力夠強，也可以自己直接將這些蜥蜴人完全消滅。由於道路狹窄，敵人將無法對我方圍攻，若是將對方困在橋上，則我方消滅他們將更有勝算，否則也可以採用下一關的方式，將蜥蜴的追擊引到最遠的東方，也就是半獸人西伐的住所，半獸人會很高興的幫你代勞料理他們的。

把水送回蜥蜴身邊

完成順序 水壩→ 抬起水壩→ 找到石塊→ 把巨石推入運河





這一關算是這個地圖相當簡單的任務，玩家完全不會碰到敵人，不過比較麻煩的是真實地圖上沒有紅點顯現，所以玩家最好參考草圖在附近搜尋一下水壩與大石頭，完成任務指示即可。

感激的蜥蜴



完成順序 去找蜥蜴→ 從蜥蜴手中逃脫



這一關的方法與上一關相同，不過玩家若是要靠自身力量解決他們可能會有蠻大的損傷，因為他們會一擁而上，建議玩家能夠照說明的方式，將蜥蜴的追擊引到最遠的東方，也就是半獸人西伐的住所。由於這一關的蜥蜴較強，玩家將可趁機得漁翁之利。

9 遙遠山

大貝殼

完成順序 找到祭壇→ 拿取大貝殼

這一關一開始不會太難，尤其玩家此時的等級可說都不低了，不過為了預防萬一，還是建議玩家先將裝備武器整補好再來比較好。遊戲中一開始沒什麼敵人，只有幾隻山豬和野狼根本不足為懼，由於蜥蜴暫時不會與我方起衝突，建議玩家先把蜥蜴的移動方式與聚居情況查清楚，等一拿到大貝殼，他們就會開始與玩家為敵，記得先前的敵人位置，將敵人一一擊破即可。

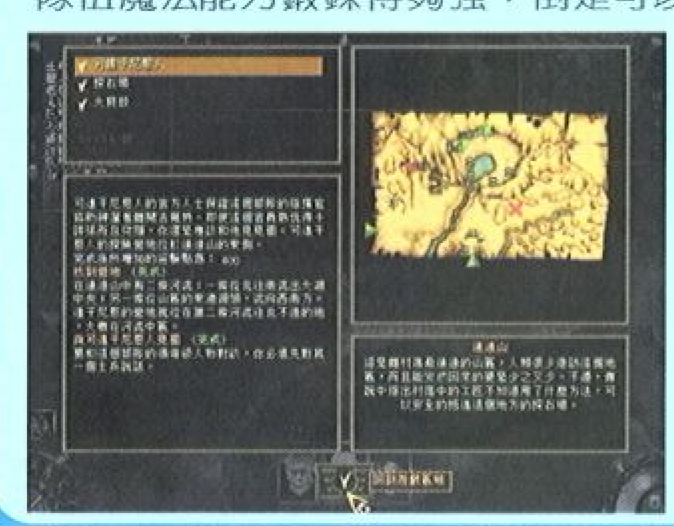


可達干尼恩人

完成順序 找到營地→ 與可達干尼恩人見面



這一關也不難，玩家也別想與可達干尼恩士兵對抗，除了對方擁有群毆的優勢外，對方的武器與護甲也不是玩家此時可以對抗的，如果玩家隊伍魔法能力鍛鍊得夠強，倒是可以消滅一兩個可達干尼恩士兵，他們身上有滿多的錢喔！不過筆者不建議玩家如此做，最好的方式是潛行避過他們進入營區即可(玩家會被抓)。



採石場

完成順序 找到豬隻→殺了所有豬→等獨眼巨人走開→找到採石場

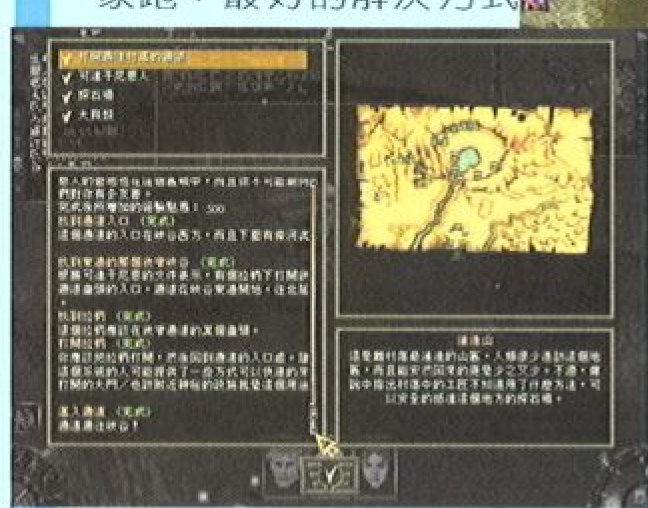
這一關執行任務時，運氣也是很重要的，筆者試了那麼久，只有以下的辦法最管用。先繞道到採石場的另一頭，玩家可以先派一個人到這些豬所在地的山谷上，監視獨眼巨人的行動，獨眼巨人會來回走動，玩家可以趁他在谷口時，來回派遠射能力最遠(先施展鷹眼術)的同伴先把離自己最遠處的豬射死，等巨人來時趕快逃到他看不到的地方，幾次就可以把豬完全射死，稍等一會兒，獨眼巨人就會消失，你也完成任務了。



打開通往村落的通道

完成順序 找到通道入口→找到東邊的那個狹窄峽谷→找到拉柄→打開拉柄→進入通道

這一關不算簡單，尤其玩家會在通道中遇到綠巨魔，玩家此時是打不過的，不過若是玩家開啓傳送點後進入，這個綠巨魔就會追著玩家跑，最好的解決方式是玩家也引誘綠巨魔進入傳送點，他可不如玩家的隊伍一樣會從另一端傳送出來，這樣就順理成章消滅他囉！接著只要打開拉柄即可進入洞窟。



10 通道

穿過通道

完成順序 找到祭壇→使用祭壇→找到牆上的隙縫→找到放有控制鑰的石棺→拿取控制鑰→找到祭壇室→等一下→找到戰場→繞過地形滑動→繞著石魔→離開通道

一開始根本沒有什麼殺手蜥蜴，這一關玩家得常常需要靠著絕佳的的閃躲技術才能成功過去通道，因為除了邪眼與大地元素外，幾乎沒有一個敵人玩家是可以與之抗衡的。一開始找到祭壇室後，由牆壁的裂縫進去，接著要到達另一間祭壇室之前，會遭遇兩個火焰元素，他們相當地強，所以只要派主角過去即可，可以趁著他們互相巡邏時躲到牆壁之間的凹槽，然後到祭壇室將鑰匙拿回之後使用，石魔就會開始作戰。這邊玩家必須稍等一下，等到叮叮叮的聲音出現，玩家就可以去戰場搜索，別擔心石魔，他已經不會動了，接著玩家就必須應付最困難的一關。玩家必須經過指示繞過地形滑動可說相當困難，由於同時有三個火焰元素在這條路上巡邏，玩家必須巧妙地應用巡邏的時間差度過這一段路，而且一次只能一個人度過，所以建議玩家多儲存囉！





經過這一關後，玩家會到一間石魔室，這邊有一大堆石魔，玩家可倚靠著施展視野術知道每個石魔看守的視野平安度過這個區域。這個區域還有一間房間，裡面的石棺有不少錢，玩家可以看看自己有沒有能力取得，渡過石魔室即安全到達大法師的地下墓室。







1 城市環境

找到城市

完成順序 樵夫村落→ 橋樑和獵人村落→ 來到城市



玩家經過傳送之後，會發覺自己一開始處在這塊大陸的荒野之中，希望玩家在進入這塊區域前先將伙伴的裝備都拆除了，因為接下來的大陸上，玩家會更需要錢，加上新召募的人能力値並不高，即使新大陸的裝備他們也可能因負重能力不足而穿不起，所以舊裝備還是用得著。玩家一開始可以先將視點調到城市的大門前，然後命令人物自動行走到目的地，這樣就不用擔心會迷路(遊戲指定的算是最短路徑之一)，途中會經過人類樵夫的村落，不過不用太高興，他們不僅人多而且見人就砍，能避就避，尤其目前主角單身一人，還是不要與他們起衝突比較好。由於是雪地環境，而且途中玩家必須經過村落核心與橋樑，玩家最好是趁晚上的時候行走，那才是盡量避免戰鬥的最佳辦法。

找到探查員的屍體

完成順序 找到樵夫的村落→ 找到探查員的屍體→ 搜尋屍體



玩家可以先在城鎮將裝備補滿，並且幫另一個伙伴裝備武器後就可以出發了。要進入探查員屍體前必須經過一個村落的守護關卡，這邊可是有不少人駐守，同樣的，在這一關不妨練練功，想辦法賺點錢，經過了村落前面的關卡後就可以搜索探查員的屍體了。



取得聖花

完成順序 穿過湖泊→ 找到犯人→ 找到先知→ 拿取綠葉→ 關掉陷阱→ 靠近管理者→ 欄柵→ 打開牢門



進入白之一族的領域要小心，因為玩家將會面對本關中算是很強的敵人，那就是獨角獸。每個森林的看守隊都由獨角獸、戰士、先知組成，若是以玩家現在的狀況與其對戰，那勝算是不多的，最好玩家先以游擊戰的方式對付他們游離在外的森林人戰士。接下來會有幾場硬戰，玩家一定必須打倒白之一族先知，但他附近可能有不少看守人，所以只好硬拼了，玩家解救完管理者後，就會獲得聖花，任務也算結束。

把聖花送回

完成順序 找到綠之一族→ 與酋長會面

這一關連結著上一關，玩家從管理者身上拿到聖花，並且找尋地圖上的綠之一族的家，遊戲在指示上說的很明白，綠之一族的居所就位於城市的南方、河流的東邊，中途就會遇到他們的巡邏小隊，同樣有獨角獸，不過玩家倒是不需擔心，他們對我們隊伍不會有敵意，而且一旦玩家看到巡邏隊，也可以確定自己是安全囉！可以放心找到酋長了。

穿過迷宮

完成順序 找到通往迷宮的入口→ 打開迷宮入口→ 找到離開的門→ 打開出口的門

由於城市警衛隊的報復，綠之一族決定遷居，現在玩家決定前往綠之一族的新家。通道中可能有大地元素與邪眼一族，不過玩家現在應該可以對付他們。打開迷宮入口後，進入另一塊領地要小心通道中的機關，這塊通道中擁有一些神秘的機關，一不小心可能玩家的隊伍就會全滅，所以在這邊移動前最好先儲存，如此就可安全到達綠之一族的新居的關卡。

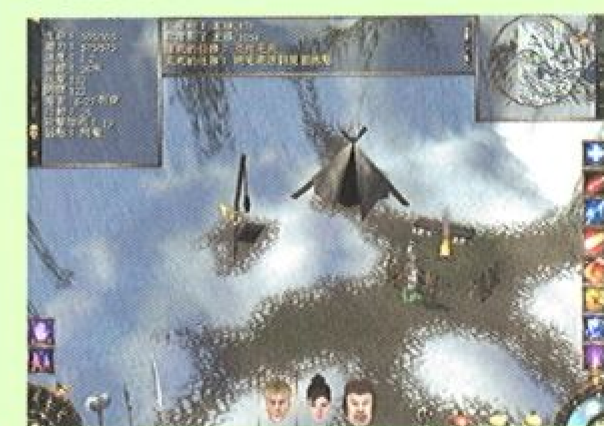
2 卡蘭索的領域

把毛皮送到見面地點

完成順序 找到會面地點→ 交付毛皮



玩家第一次進入這個區域，一開始遭遇的敵人除了野生動物外，就是卡蘭索的傭兵，這些人的護甲與武器都相當高級，玩家此時雖然伙伴有二個人，但都很弱，只有主角本身戰力還不錯，所以除了記得換武器外，對付敵人千萬別對付一人以上。山谷的入口有一隊人在看守，玩家可以考慮慢慢消滅他們（這很浪費時間）或是潛伏過去，筆者建議採用後者。玩家到達營地後，會發覺火慢慢燒著，可別呆呆地按照指示等待交頭的人來，因為不會有任何人來，玩家可以看看旁邊的柵欄掛著毛皮，將身上的毛皮使用在上面，本關就可順利過關了。



釋放光榮的長老



完成順序 找到警衛部隊的營地→ 找到光榮的長老→ 找到部隊指揮官→ 取得鑰匙→ 釋放囚犯



這一關玩家會面對較精良的裝甲與武器，畢竟城市的警衛比較優良。可是玩家也沒有辦法，因為將長老救出之後，長老會跟著玩家，所以至少出路必須清除敵人，面對指揮官，玩家可以選擇使用偷竊。不過偷偷告訴您，雖然這些人員相當強悍，可是打倒他們獲得的利益也不少喔！玩家可以嘗試看看。



取得帳本

完成順序 進入守衛的領域→ 找到文件→ 穿過橋樑→ 找到監工→ 取得帳冊→ 離開看守的領域→ 找到機械磨坊→ 破壞機械

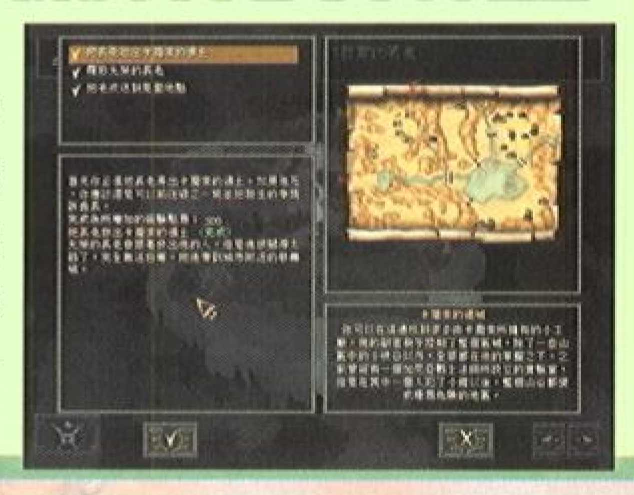


這一關地圖相當大，敵人也相當多，不過若此時玩家已經成功的執行前幾項任務，那麼玩家的隊伍應該足以應付此關中的不少敵人，而且至少可以對付敵方三個人以下的隊伍。不過筆者還是建議未到目的地前最好是不要與多達兩人以上作戰，這樣我方的損失也比較少。到達磨坊後，之前任務說明會表示有些文件可能四散在礦場附近，並要玩家在靠近南方湖岸、礦場的入口處附近好好找看看，這個小任務倒是可以直接略過不予執行。玩家到達磨坊後，會發覺這邊看守人實在很多，所以就照任務指示將機械磨坊破壞，玩家將可看到眾人都被它吸引過去，此時也是下手消滅監工拿帳冊的好時機囉！

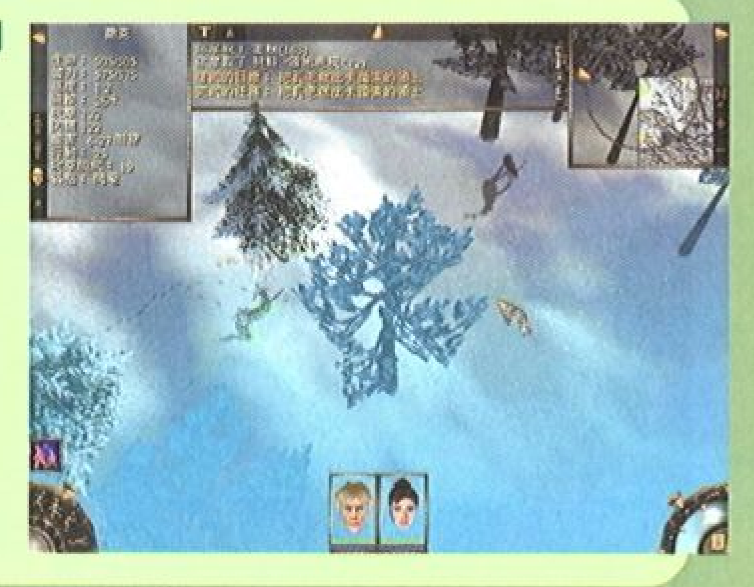


把長老送出卡蘭索的領土

完成順序 把長老救出卡蘭索的領土



接續上一關，如果玩家已經清除了所有營地附近的敵人，那麼本關就會過得十分輕鬆。不過如果玩家先前是靠潛伏過去，那麼現在可就必須擔心囉！因為玩家可以潛行，長老可不行，選擇一個敵人最少的路徑衝出去吧！

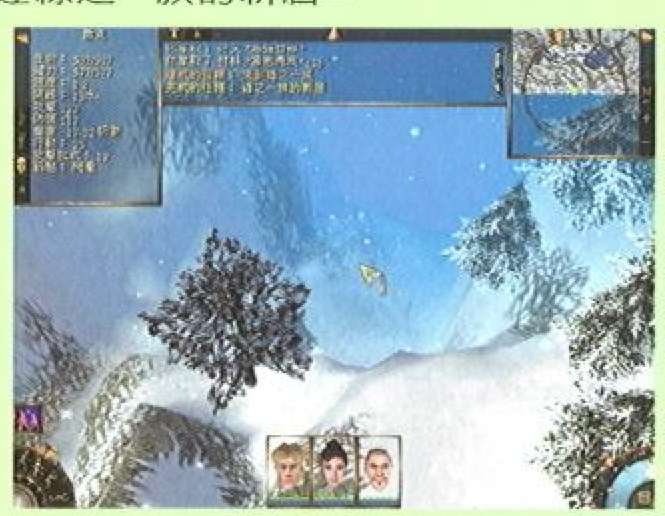


綠之一族的新居

完成順序 找到祭壇→使用祭壇→來到綠之一族



接續穿過迷宮的關卡，玩家進入這塊領地之後，現在就是要找到綠之一族的新居，這邊玩家當務之急就是先找到像是個長滿香菇的樹樁的祭壇，但是由於這不是遊戲的主任務，所以不會有紅點顯示，玩家得花一點時間去找。這一關就如任務說明，有些藍巨魔在地圖上移動，不過玩家的裝備如果全部變為鋼鐵裝備，就可以與藍巨魔一決高下。此外建議玩家盡量找有生物(敵人)出現的地方移動，因為那個雷擊陷阱可是不分敵我的，有生物移動就代表那條路那條路非常安全。玩家使用祭壇後，一些機關會將沿途的生物消滅，不過雷擊陷阱可不會關閉，所以玩家還是要小心類似方塊的機關，玩家最好一直沿著迷宮封閉的南方牆壁前進，就可以順利到達綠之一族的新居。





3 廢棄礦坑

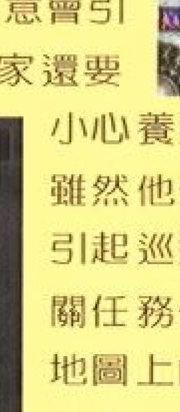
向長老的綁架者復仇

完成順序 找到軍隊營地→找到間諜→殺→從屍體拿取徽章

這一關敵人相當眾多，所以玩家在移動時可得非常小心，在出發前要記得把身上的裝備整補完畢。當中除了射箭場有相當多敵人(他們不是很可怕，只是如果引起他們注意會引來更多人比較麻煩)，玩家還要小心養狗場，如果讓一群狗纏上，雖然他們不強，但是卻會在戰鬥中引起巡邏隊的注意。這一次與其他關任務一樣，玩家遠遠就可以看到地圖上的紅點不斷地移動，玩家只要看他落單就可以趕快把他消滅。







取得州長的收藏品

完成順序 找到農場→找到有穀倉中的藏匿品→拿取收集品的箱子

這個強盜家族的人出乎意料地強，不過他們置放的雪地虎就還好，只是出乎意料的多。由於玩家的人物成長可能有些差別，所以若是被一大群雪地虎圍攻，可能還是會有伙伴可能會犧牲。另外當玩家進入穀倉環境，由於這一關並沒有以紅光顯示，所以可能要好好找一下，還有別忘了，這是一個強盜家族，所以也藏了不少東西，所以不管箱子或是桶子都查一下吧！



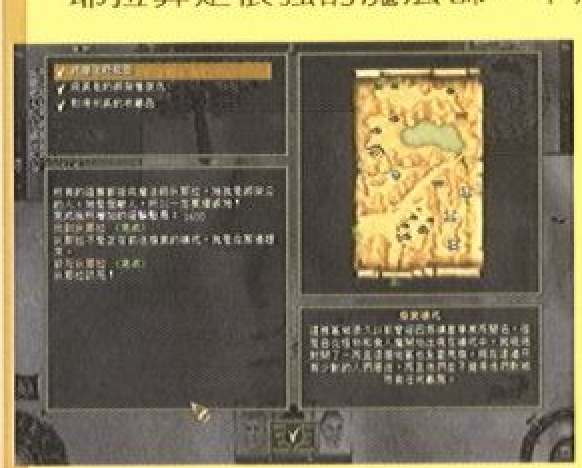


與魔法師見面

完成順序 找到狄耶拉→ 狄耶拉該死！



玩家進入本關後，會先遇到一群頗厲害的傢伙，不過倒不用擔心追不到狄耶拉，就如同以往的任務一樣，狄耶拉所在處會有一個紅點，而且他會不斷來回巡邏，玩家只要趁她與警衛落單時就可以攻擊她。小心一點！狄耶拉算是很強的魔法師，不過近攻能力可就不怎麼樣，玩家可全員從三方向攻擊她(他會使用類似火牆術的廣域攻擊法術)，打贏她之後本關就算過關。



爲州長找到一些有價值的東西

完成順序 老礦坑大門→ 打開大門→ 找到藏匿品→ 找到金塊

這個關卡的地圖不算難走，玩家找到大門後，使用州長給主角的鑰匙，就可以把大門打開，金子的所在地同樣會有紅點出現，所以找到金子並不困難。



廢棄的礦坑

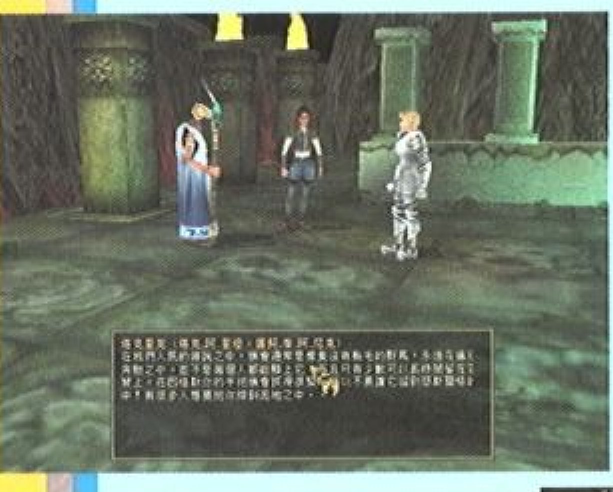
完成順序 到達礦場→ 打開大門→ 進入礦道

解決了狄耶拉之後，就可以開始往上走，將礦場的大門打開後，這邊會遭遇狄耶拉的傭兵頑強抵抗，這些傭兵可是相當強悍的，身上配備也不同凡響，玩家最好仍須記得保持以引誘戰術來對抗敵人。別忘了，進入礦坑後就沒有回來的可能了，記得將裝備完全更新，進入礦坑有三條通路，差別只在於進入的地點。

4 禁止的地下墓穴

找到公主

完成順序 找到以前的處刑室→ 找到傭兵指揮官→ 取得指揮官的物品→ 前往東北方的地下墓穴→ 前往東南方的地下墓穴→ 找到「東南」拉柄→ 轉動「東南」拉柄→ 找到「南方」拉柄→ 轉動「南方」拉柄→ 找到「東北」拉柄→ 轉動「東北」拉柄→ 找到「北方」拉柄→ 轉動「北方」拉柄→ 找到門→ 打開門→ 進入庇難所



這一關算是十分困難的一個關卡，玩家得慢慢打通各個通道的必要點後才能過關。首先就如同任務說明表示，玩家必須先找到傭兵指揮官，取得他身上的物品，才能打開第二道的門，接著玩家會到達一個營地，這是地下城之主，也就是遊戲中稱為蟲頭等生物所在的地方。蟲頭的厲害在於他們幾乎都會使用強悍的魔法，不過對於我方近距離夾攻，他們一個還是打不過我們，太多數量我方就危險囉！



地下城還有很厲害的鳥身女妖，玩家盡量記得盡量避開他們，因為不大可能打贏，就算贏了也要付出相當大的代價。接下來依照說明分別找到拉桿打開各處的門，不過記得在靠近最後庇難所的門前，有隻很厲害的鳥身女妖，記得以爬行爬過該地，過了之後就可以見到公主了。







1 死亡山谷

穿過死亡山谷





倒楣的主角為了紅顏來到這個不毛之地，更糟糕的是一開始就被抓了，身上又被扒光了，這時帝國的指揮官要主角通過死亡山谷的考驗。玩家在這一關雖然身上沒有護甲，也沒有法術，只有一把刀子，所幸在路途中的魔法石碑都擁有不同的魔法效果，玩家可以善加利用。這一關只有三種敵人，分別是蜘蛛、可達干尼恩士兵與可達干尼恩魔法師，單對單的狀況下，他們都不是玩家的對手，不然玩家也可以試著一直避開他們，不過老實說，別放棄這難得的練功機會。



前往洞穴的入口

完成順序 找到職班官員→ 取得鑰匙→ 打開大門→ 打開牢籠→ 找到通往洞穴的通道→ 找到警衛→ 殺死警衛→ 拿取鑰匙→ 打開洞穴的門

玩家終於重新拿回裝備，如果之前玩家已經練功練得差不多，並且夠強，單打獨鬥對付一個敵人應該沒問題。不過不建議玩家如此做，因為打鬥拖得越久會吸引其他巡邏人員過來，因此當務之急是利用潛行找到卡道爾副官。他並不難找，只要到大門附近，就可以看到一個紅光移動，他就是我們的目標，利用背刺大概兩擊就可以解決他。利用鑰匙打開大門前別忘了如任務目標要求，在大門旁邊有個拉柄可以馬上開啟籠子，放出野生蜘蛛，接下來就如同死亡山谷的第一關循原路找到門即可。



偷取牢籠的鑰匙

完成順序 找到副官→ 拿取鑰匙→ 打開牢籠



第一次，這遊戲的主角換人了，變成由一個女孩當主角。玩家別驚慌，雖然這女孩非常地衰弱，老實說只要被關卡上的任何一個敵人發現到，他就必死無疑，但是由於是晚上(就算不是晚上，也建議玩家晚上活動)，加上女孩本身有安靜術，善於使用法術，加上配合守衛來回看守的空檔，只要小心就可以一路向前。這邊要特別向玩家說的是，別直接開啓南方的門，因為那邊守衛就在門後，一開門就會被發現。往北方去，打開北方的門後，一路沿著河邊的建築找到副官，使用安靜術偷取它的鑰匙，在循原路回去牢籠打開牢籠即可。



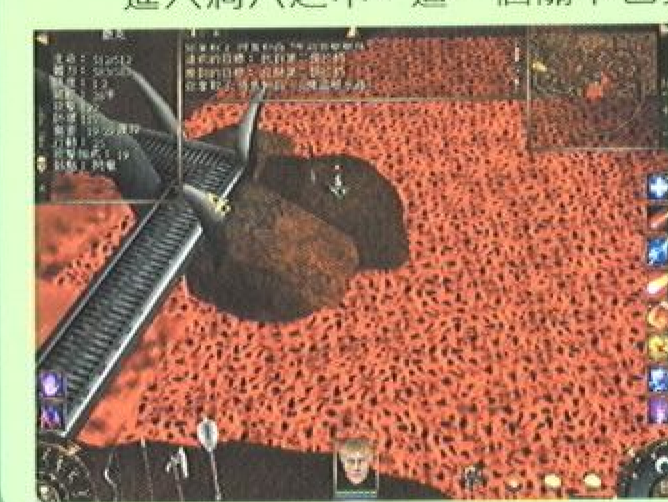


2 蟲頭的洞穴

洞穴出口

完成順序 找到拉柄→ 打開拉柄→ 找到西邊的橋樑→ 找到第二個拉柄→ 打開第二個拉柄→ 找到東方橋樑→ 探索洞穴的東半部

進入洞穴之中，這一個關卡也算是難關，因為敵人都頗強。這一關的主要敵人是蟲頭，玩家同樣記得別讓兩個以上的敵人圍攻自己，不過建議玩家將所有的蟲頭都消滅掉，因為



他們有這遊戲中算是第二厲害的金屬原料－隕石(僅次於鑽石)。由於隕石不容易獲得，所以玩家這一關一定要把所有蟲頭消滅以取得隕石。這一關其餘部分都不算難，難的是拉開第二個拉柄，這個拉柄位於於地下城之主神殿旁邊的一個小島，這個神殿的通道，有兩隻鳥身女妖在通道上巡邏，玩家得抓緊時間差跑到小島。打開拉柄後立刻到最旁邊伏下，這邊可能需要儲存經過數次嘗試才能成功，然後再趁著時間差跑回去，接下來應該沒什麼有問題的地方囉！

3 死靈法師的沙漠

鳥身女妖

完成順序 找到鳥身女妖→ 殺死鳥身女妖

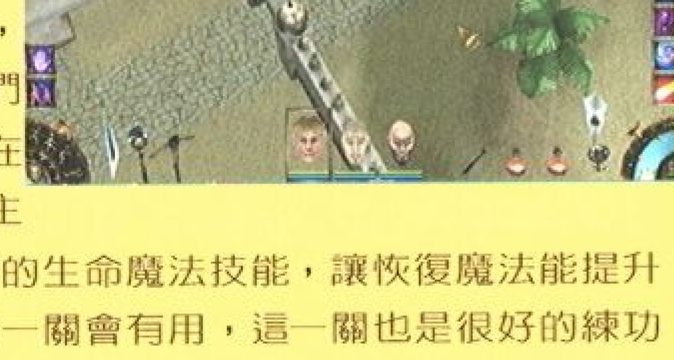
這一關的確要先清除旁邊的敵人，否則攻擊鳥身女妖時可是一大阻礙。沙漠上的敵人相當多，同一種類的生物也有不同等級，玩家在攻擊前最好先看看他們的生命值及判別屬於什麼(大約可分致命，無敵，困難等等…)。目標鳥身女妖也有紅光圍繞，假如玩家成功擁有隕石裝備與武裝，那他們很容易就被消滅。

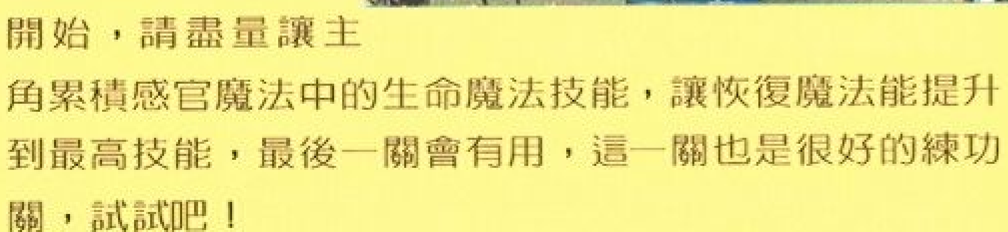


老死靈法師

完成順序 找到高塔

這個地圖上的高塔不難找，而且雖然任務說地圖四周充滿著守衛，可是這些守衛彼此距離站得都太遠了，所以很容易讓我們個個擊破。從現在開始，請盡量讓主角累積感官魔法中的生命魔法技能，讓恢復魔法能提升到最高技能，最後一關會有用，這一關也是很好的練功關，試試吧！





帝王的印鑑

完成順序 找到獨眼巨人的巢穴→ 搜尋獨眼巨人的箱子

這一關是玩家剛來時執行的任務，由於裝備還沒換，此時除了蜘蛛與土狼外，黑女妖等其餘敵人，玩家都不是他們的對手，玩家在這一關只得繞遠路。告訴你們一個秘訣，循著土狼群出現的地方，一邊打土狼，一邊往北迂迴移動是最好的方式。到達獨眼巨人的巢穴，由於獨眼巨人會不斷來回走動並轉身東看看西看看，利用他轉身時慢慢往前移動到獨眼巨人的箱子，並趁他轉身後，趕快打開取得帝王的印記，接下來以同方式回到原點即可。



4  瑟思藍格城市及它的環境

送信

完成順序 進入城市→ 進入房屋前院→ 丟下信件



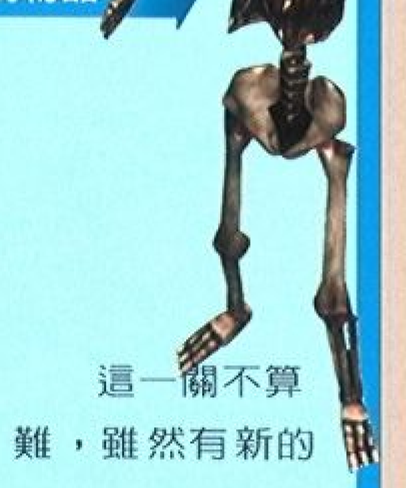
施展隱形術當然是本關的上上之選，不過建議玩家最好同時能夠施展安靜術，趁著夜晚進入這個城市是最好的辦法。城內來來往往的人相當的多，玩家必須小心別驚動任何人，就算是驚動普通人都可能引起來回巡邏衛兵的注意。這邊的守衛相當強，而且會群起圍攻，所以打起來我方可能頗吃虧，玩家要丟信倒不需如任務表示進入前院，只要在有手形標誌處使用信件即可。



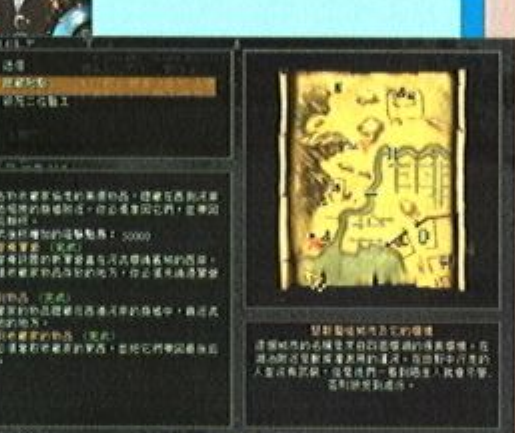
隱藏地點

完成順序 新警衛軍營→ 找到物品→ 找到收藏家的物品





這一關不算難，雖然有新的警衛軍營，可是一路上的巡邏兵力不算多，若遇到巡邏隊只要跑到旁邊躲起來即可。廢墟並沒有什麼兵力，玩家只要直接拿取物品即可。



科學家的遺骸

完成順序 進入指揮官的房子→ 拿取鑰匙→ 找到實驗室→ 打開實驗室的門→ 取得科學家的頭



本關的實驗室倒是沒有什麼魔法陷阱，不過實驗室內外都有很多敵人，所以玩家要有心理準備。這一關戰術將會非常重要，玩家應該會遇到三場較為困難的戰鬥，首先是面對指揮官，玩家還有可能先掃除別人，再背刺指揮官，而房子外面也有不少敵人，面對會遠射的敵人，請裝備較強的弓箭(隕石弓箭不錯喔！)。最後一戰就比較麻煩，敵人呈三個一組攻過來，玩家可以拿實驗室的檯子拿來作兩方攻擊的中間阻擋，會比較容易消滅對方。

古物收藏家

完成順序 找到會面地點→ 確保地點的安全



這一關玩家需進入這個會面地點與古物收藏家見面，在地點左右都有一群士兵來回看守，所幸他們都不是帝國最精銳的部隊，玩家就算直接與其對抗，只要對方不超過三人，我方都有勝算，清除完部隊後，就可以進入這個地區了。



市郊的大宅

完成順序 找到市郊的大宅→ 找到鑰匙管理者→ 取得鑰匙→ 打開大宅的門→ 找尋箱子→ 搜查箱子

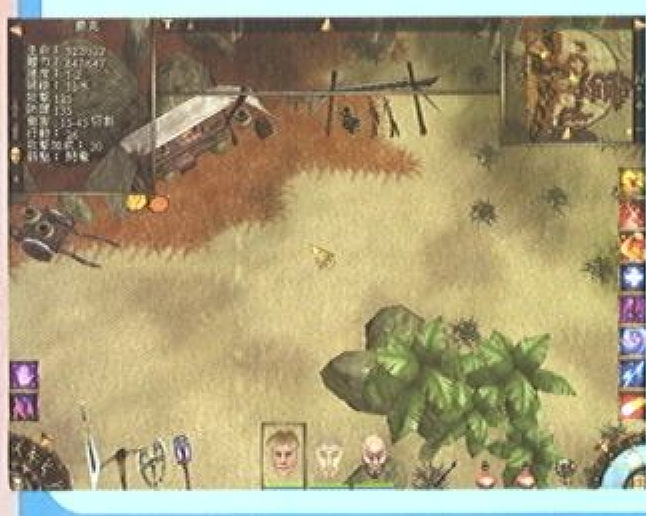




這一關就是要玩家當強盜，而且經歷過前幾關之後的訓練，對付這些敵人應該不算困難。放置財物的箱子非常明顯，而且也有紅光顯示，直接打開即可過關。

護符

完成順序 找到大宅的廢墟→ 搜尋廢墟



與上一關一樣，這一關只是換湯不換藥，筆者在廢墟中倒是沒看過什麼神秘的設備，也沒有什麼陷阱，玩家只要直接打開箱子就可以拿到護符了。

殺死二位監工

完成順序 找到中央的農場→ 找到鞭打大將→ 殺死鞭打大將→ 找到南方農場→ 找到鞭刑大將→ 殺死鞭刑大將



這一關比較困難的是通過開頭的城門入口，並且要穿越城市的部分，這邊有比較多的巡邏隊在巡邏，還有橋頭有固定的人在巡邏，而且幾乎無法避過他們。所幸在橋頭通常是二人一組，應付起來還不算困難，鞭打大將與鞭刑大將都位於農場中，附近都是農夫，玩家可以放心集體圍攻，不過如果使用背刺可是會更好喔！



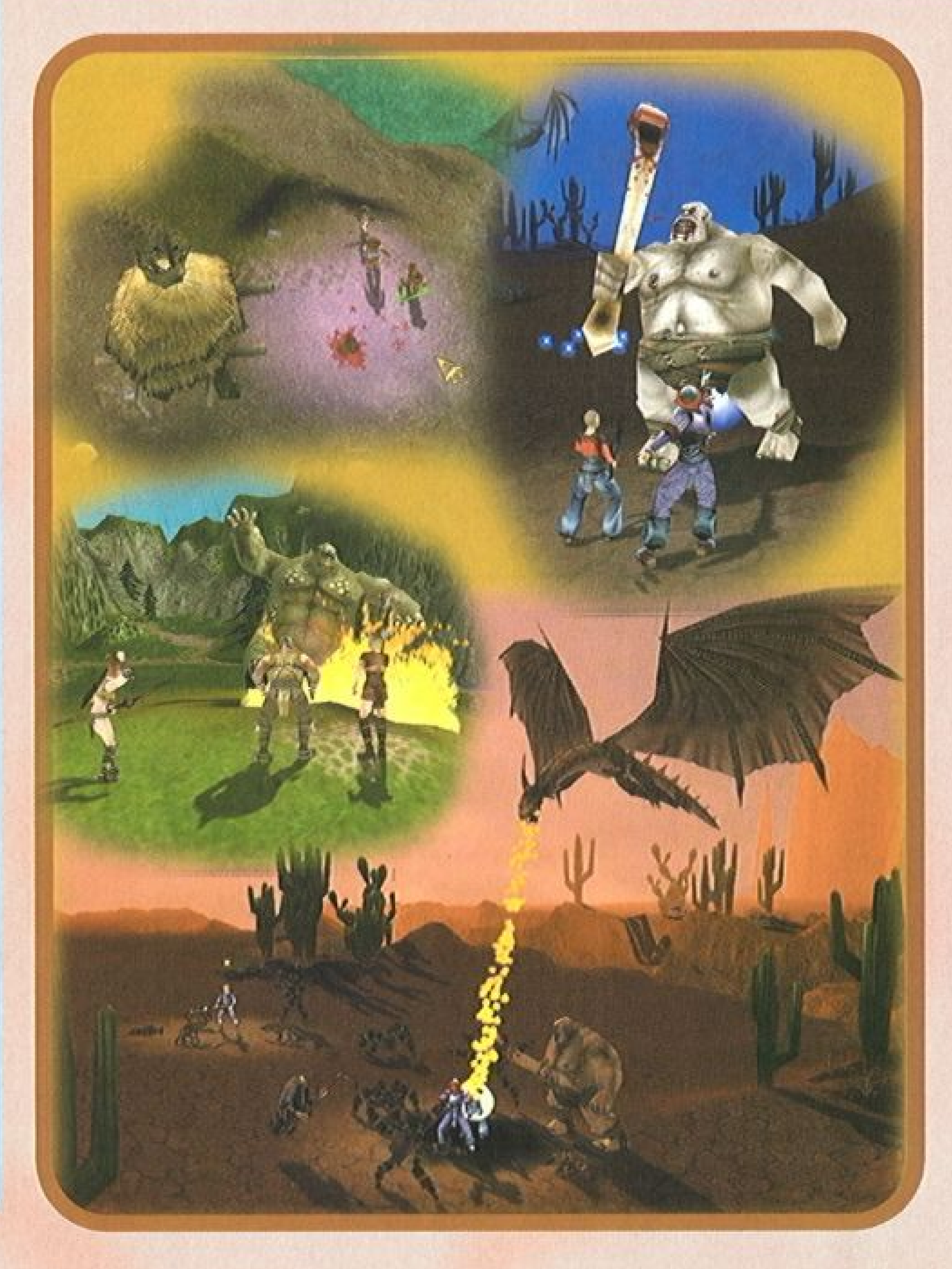
5 傳送點

前往會面地點

完成順序 進入洞穴

進入本關前，最好先把我方廣域法術準備好，下一關用得到。這一關正式進入可達干尼恩帝國防守最重要的部分，不過這一關還好，因為只會遇到兩至三隊的敵方警衛隊，他們都是精銳的隊伍，只要對方有三人以上，我方絕對不是對手。所幸沿途中遇到對方的巡邏隊前，我方可以躲在旁邊的沙丘旁邊，玩家只要沿路躲避就可以順著通道找到洞穴的入口，不過令人吃驚的事情可是很多呢？





傳送點

完成順序 摧毀敵人→ 穿過西邊的橋樑→ 通過南方的橋樑→ 找到傳送點警衛的指揮官→ 取得鑰匙→ 找到持有陷阱鑰匙的人→ 拿取鑰匙→ 找到第一環陷阱的祭壇→ 關掉第一環陷阱→ 找到第二環陷阱的鑰匙管理人→ 關掉第二環陷阱→ 穿過峽谷→ 找到東邊的控制石→ 打開東邊的控制石→ 找到西邊的控制石→ 打開西邊的控制石



在進入傳送點這兩個關卡前，玩家必須確定擁有這些法術－恢復生命、廣域攻擊法術、強壯術、加速術、衰弱術、減速術、千里眼與煙火術。其中廣域攻擊法術、衰弱術、減速術除了盡量在玩家複雜度夠的狀況下，增加時間與範圍人數，並且最好加上只對敵人有用。另外加速術、強壯術，則除了增加時間外，設定只對我方有用。此外千里眼與煙火都必須增加使用的距離，不然這一關會很難過。

一開始，玩家就會面臨一大堆敵人的攻擊，這時最好輪流使用對敵方有用的廣域攻擊法術消滅敵方，否則猛虎難敵群羊，當然建議玩家一出去馬上儲存，這是最好的，因為有時候未必如玩家的打算，也可能會功敗垂成。過了第一個難關後，皆下來面臨第二個難關，玩家得繞過密密麻麻的帝國最精銳的巡邏隊，並且在層層看守中打開通往西邊的門，這一關除了落單的敵人外，建議玩家都不需與他們對抗(開頭的關卡除外)，因為敵方的戰鬥力可不容小看，有些拿著長槍的侍衛甚至能夠對玩家一擊必殺，玩家必須盡量避免與其作戰，不然全滅的狀況可是會常常遇到囉！

接下來就是要解除陷阱，這邊第一環陷阱的陷阱還算簡單，不過當玩家在接近橋樑前就必須儲存，因為有時莫名其妙就掛了(陷阱範圍不明)。這邊比較困難的是，由於這些手持鑰匙的管理人，都沒有紅光籠罩，玩家必須要靠自己肉眼在地圖上搜尋。第二環陷阱更是麻煩，管理人就是看不到，這時候千里眼的使用距離與範圍就很管用了，找到後(需要靠嘗試才行)，就要靠煙火慢慢引誘過來，或是用法術長距離轟他，他就會自己跑過來，消滅他就可以拿到鑰匙。過橋前還是要小心，避過巡邏的隊伍，橋的開口兩端都有看守者，可是他們不會移動，玩家只要一個人在夜晚時，使用隱形與安靜術，就可從橋的中央爬過去。一個接一個過去後，在控制石週遭還有一點點敵人，記得要徹底消滅(他們能力算是普通)，接著打開傳送石，傳送大門會開始運作，走進去，準備瞭解自己的過往吧！

最後任務 與詛咒對抗！

這是最後的一關，其實玩家什麼攻擊都不用做，因為在這邊的地圖上，大法師會與詛咒對抗，但是玩家無法操縱大法師，這詛咒一次的攻擊力，可以殺害達199點生命值，所以玩家只要能恢復大法師生命值200點四次就可以過這一關。記得裝配四瓶藥水，並且將生命值法術加到最滿，同時將身上裝滿可以恢復生命值的東東，並且將身上的生命法術增強到最大極限，然後就可以準備進入。一開始詛咒會先對抗大法師，除非大法師死亡，否則他不會對付你，先施展強壯術與重生術在大法師身上，然後玩家只要能將大法師即時恢復後即可過關。

祕技補給站

國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊祕技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過祕技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用祕技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 祕技啟動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

一經本營審查，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



超級上將 ●軍 餉1200元● 另贈雜誌一期



戰鬥營長 ●軍 餉900元● 另贈雜誌一期



愛情少尉 ●軍 餉700元● 另贈雜誌一期



魔鬼班長 ●軍 餉500元● 另贈雜誌一期



菜鳥天兵 ●軍 餉350元● 另贈雜誌一期













惡魔島　增加經驗　獲得金錢

●范裕祥



進入遊戲大地圖變換關卡的畫面時，按住[shift]再按下[～]鍵，輸入thingamabob然後按[enter]，再輸入give zak exp 9999999，後按[enter]，全部角色可得9999999經驗值。

★注意每次輸入的數字不可超過七位數，每次輸入完成後，需立刻存檔，確保正常不當機後，再進行人物能力值的修改，完成後再立刻回到大地圖存檔。



★經驗值可以反覆輸入幾十次後再存檔。



★隨時按[F5]可以快速存檔。

★輸入give zak money 1000000後，可得錢幣1000000





戰慄時空之絕對武力(Half-Life:Counter Strike)獲得武器 快速移動

俺是戰鬥營長

●CS戰神

進入伺服器主機的平台模式，輸入 "sv_cheats 1"啟動秘技模式。然後輸入 "changelevel #" 變更地圖（#為地圖名稱），最後輸入以下密碼啟動相對的效果：

密碼	效果
impulse101	加錢16000
give spaceweapon_awp	得到極地狙擊槍
sv_aim	狙擊槍自動瞄準
sv_gravity[-999 - 999999]	調整重力
gl_zmax[0-9999]	子彈打穿或看穿牆壁及障礙物，預設值為3600
lambert -1.0001	黑暗處看東西更清楚
cl_hidefrags 0	看見別人的殺敵數
cl_forwardspeed 999	前進更快速
cl_backspeed 999	後退更快速
cl_sidespeed 999	左右平移更快速
+reload	自動填彈
-reload	關閉自動填彈功能
mp_c4timer [1-100]	設定C4炸藥
sv_clienttrace 9999	啟動超級自動瞄準功能
adjust crosshair	改變準心顏色
timeleft	顯示這張地圖還剩多少時間
crosshair [1-5]	射擊時放大準心
mp_freezetime [秒數]	設定每一回合開始時的安全時間。0為關閉，預設值為6秒
mp_roundtime [3-15]	設定回合的時間，預設值為5
mp_timelimit	設定地圖變換的時間，預設值為0
mp_friendlyfire [0 or 1]	切換隊友射擊模式
mp_footsteps [0 or 1]	是否有腳步聲，預設值為1
mp_flashlight [0 or 1]	是否可使用手電筒，預設值為1
cl_observercrosshair[0or1]	觀察模式時是否出現準心，預設值為1
dm [0 or 1]	換地圖時是否出現簡報，預設值為1
ghosts [0 or 1]	觀察模式時是否可看見ghost，預設值為0
ah [0 or 1]	是否出現協助訊息，預設值為1
r_lightmap 1	使用lightmap的成像模式
changelevel [地圖名稱]	更換地圖
give [武器名稱]	得到武器
skin [外皮名稱]	選擇外皮







碗嘻
菜鳥天兵

戰國策貳 停止時間 累積資源

●黃士釗



1. 在出兵作戰的時候，選擇敵方的城池，可以將敵方的人民移到我們的城池。
2. 補給的時候，不管金錢或糧食是否超過上限，只要在送達的那一天，瞬間按下徵兵或是其它的選項，時間就會停止，然後金錢的數值也會停留在超過上限的數量了〈僅限一天，過了那一天，又會降到原本的上限了〉。

我是
愛情少尉

惡靈古堡三 開啟傭兵模式

●劉欣宜

傭兵模式（mercenary mode）



先將遊戲過關一次之後存檔，檔名為〝Next Game〞。接著重新開始進入遊戲，並選擇之前那個檔名為〝Next Game〞的進度，之後就可進入所謂的〝傭兵模式〞。在這個模式之下，您可自由操縱Carlos、Micaile或者Nicolei其中一位傭兵，並在兩分鐘的限制時間之內，從電車處前往某個房間。在這段過程之中，每當您殺死怪物或解救一般平民，您可使用的時間就會稍微增加。當您成功地抵達終點時，便會被授與一定的等級以及金錢。當您下次要再次進入傭兵模式時，便可用先前所獲得的金錢，購買等級更高的武器再次挑戰！



幫吉兒換衣

在〝Easy〞的難度、且等級是F以上時過關，就可以得到兩件新的服裝；如果是在〝Hard〞的難度、且等級是A時過關的話，就可以得到三件新的服裝。

對付追跡者的技巧



追跡者（Nemesis）是個左撇子，所以他常會用左手來抓您。當與追跡者打鬥時，先射擊他2次，然後從他的右邊跑過來躲避攻擊，之後射擊2次並且重複這些動作。請注意：這一招只能在他沒有使用火箭筒(Rocket Launcher)、而且您正在使用手槍時，才能產生作用。

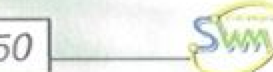
摧毀追跡者的火箭筒

這項技巧需要許多的補血物品（health items）與急救噴劑（first aid sprays）。當您與持有火箭發射器的追跡者對戰時，瞄準他。如果被他鎖定您的位置時，趕緊以跑步方式閃躲，並儘可能地消耗他的彈藥。在他射擊了4到7次之後，就會進行裝填彈藥的動作，但是火箭筒會轉為紅色並且爆炸。









我是
魔鬼班長



幻魔世紀　無限施法　輕鬆過關

●咁愧

在進行遊戲的時候，按enter鍵，並輸入以下密碼：

密碼	效果
victory is mine	完成此關卡
i'm a loser baby	輸掉此關卡
fill this bag	增加10000塊錢
revelation	顯示地圖
build anything	讓所有建築物都可建造
give me power	讓所有法術都可施展
cheezy towers	法術射程無限
restoration	恢復生命點數
frame it	顯示心情點數
grow up	點選的英雄增加5個等級



我是
魔鬼班長

魔法花園芙蘿蕾　遊戲時間無限

●黃耀樟

善用遊戲時間

當你照顧花朵超過十點的時候，都會被推到床上睡覺，如果想繼續做下去的話，就在做完後會出現一個視窗，告訴你做了幾個；按關閉之後趕快在任何一個地方迅速按幾下(不能按大門還有不能站的地方)，芙蘿蕾就不會上床睡覺，玩家還是可以繼續操縱芙蘿蕾了{要出去也行}。





遊戲時間無限

在4月24日製作道具，把時間剛好弄到凌晨2時(可以在8時製作要六小時才完成的道具)，用比閃電還快的速度狂按可站的地方，如製作道具或外出採集，至5月1日8時成功了，繼續玩吧!^_^



碗嘻
菜鳥天兵

模擬主題樂園(SimCoaster)隨意增加金錢

●清渡工

進入遊戲安裝目錄下的 data\levels 這個目錄，用純文字編輯軟體（記事本）打開standard.sam 這個檔案。找到 BankAccountInfo.InitialCash 50000這一行，隨意修後面的數字，然後存檔。重新執行遊戲之後，你的銀行帳戶裡面就有所修改的金錢數。

祕技補給站



基本規格	
☆機　型	PII-266
☆記憶體	64MB
☆光碟機	4X
☆操　作	M、K

測試配備
☆K7 700MHZ
☆TNT2M64 32MB
☆50X CD-ROM
☆128MB SDRAM

這款遊戲給筆者的感覺好像INTERPLAY出品的另一款超強遊戲－活祭，值得注意的是它們都是由國內代理公司英特衛引進的，兩款畫風差不多的遊戲先後上市，因此喜歡活祭的玩家不妨也注意一下這款遊戲－巨獸島。



遊戲開始時是一位落難的太空牛仔獨自在荒島上，玩家可以在開啓地圖後，往圖上發出記號的地方前進，行動中的畫面有二種視角可自行切換，任務都非常多元化，像是拯救人質、採集資源或是賽船、其它等等，每一個新的挑戰都會令人覺得非常新奇的感受。



遊戲中共有三位主要的角色，分別是太空牛仔－卡麥、海神族的Delphi，以及巨大野生動物－卡布托，牠是一隻巨大恐龍，攻擊方式就是一身蠻力，玩家可以任意操作牠從地面上抓取Vimps〈一種類似羊類的生物　〉來吃～，最好玩的是牠還可以生出小卡布托，給玩家做一番養成教育，補充一下。

太空牛仔是以各式槍炮彈藥的武器來進行攻擊，並可以維持短時間的飛行，而海神族可以自由選擇彎刀或弓箭進行攻擊，而且她們擁有強大的法術可做大範圍的攻擊，也可以進行短程的高速移動。遊戲中要特別留意水的部份，在比較深的地方或是湖泊中，通常會有Pianha〈一種類似食人魚的生物〉在那裡潛伏，牠攻擊力更是強大，要是碰到牠，不出幾秒的時間就Game Over。而卡布托雖然不怕魚咬，但是牠可不會游泳，萬一掉到水裡照樣完蛋。



別的先不說，擁有超群的3D技術引擎，巨獸島的製作小組的成員大多是前MDK的開發小組人員，因此巨獸島不論是在特效的處理或是畫面表現的流暢度上都處理得十分完整，根據製作小組表示，新的特效處理引擎功能十分強大，即使玩家在遊戲中同時遭受到四、五十個敵人圍攻時也不會影響畫面的更新率，為此筆者還特地去實驗，引一群敵人和己方的人一起混戰，遊戲畫面的更新速率也絲毫沒有降低的現象，這真是好用的技術。還記得當年筆者還迷沉在星海爭霸時，常常會因為當畫面上的單位人數一多，速度就變成好像是在播放幻燈片一樣的慢。

遊戲本身支援Driect 3D及OpenGL，因此玩家可依照自已電腦










等級及顯示卡種類在畫面細部上做最佳化設定。在遊戲地域中，玩家能透過螢幕實際去感受到有如相片一般碧海藍天的山光水色以及耀眼的自然景象，令人感覺十分目炫神迷，若是玩家的3D加速卡能有主流以上的表現的話〈如巫毒5〉，遊戲本身支援的最高解析度可達1024*768　36BIT，面對那種夢幻的場景，相信即使是對遊戲畫面品質超挑剔的玩家也不得不滿足了。



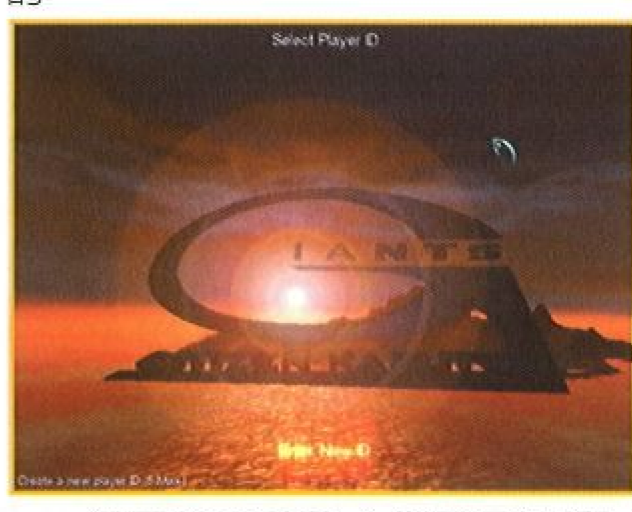
雖然遊戲操控介面和一般的動作遊戲一樣，仍然是左手鍵盤和右手滑鼠，但巨獸島骨子裡可是完全不一樣，在故事模式中，玩家不只是單純的找尋強大的武器和對手進行PK，而是以類似古墓奇兵般的冒險模式進行，隨著劇情發展玩家會得到更多強力武器或機械配件。

遊戲中新加入一項人力資源管理要素，玩家衝鋒陷陣之餘還必須親自監督己方的武器工廠建設，進而研發各項新式科技、生產物品或是學習魔法技能來增加自己的實力。遊戲中敵人AI也十分完整，牠們不再只是坐以待斃，而是只要發覺有一點風吹草動就會主動發動攻擊或四處逃竄，但生命還是非常脆弱的，除非玩家遭受圍攻，否則不會輕易GAME OVER。巨獸島同時也支援網路連線對戰，玩家可自由設定過關條件，像是限時搶救人質之類的，當然也可以來一場PK賽。



在現今的電腦遊戲市場中，其激烈競爭的程度不下於任何電視遊樂器，玩家們在樂見於遊戲能推陳出新之餘，不免也會常常擔心自己電腦的配備是不是又該汰舊換新了，想跑得動巨獸島並不是一件簡單的事，筆者先前測試的機器是PIII-450，結果把每頁頁框更新率跑到只有10上下，根本不能玩…還好，筆者特地去借來一部K7-700等級的電腦，這才讓遊戲玩得順暢許多，可是這只是在玩單機模式的時候，在進行多人連線時電腦再高個幾等級是必要的。





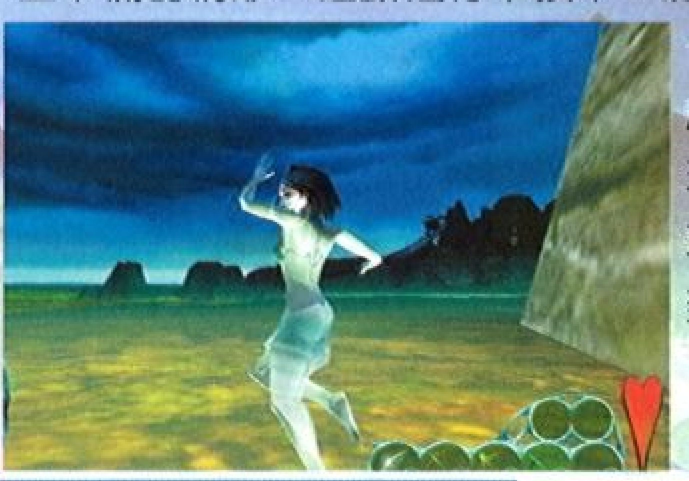
豐富的動畫及全程語音使得巨獸島玩起來像是在看部動畫，畫面底下還加入英文字幕，玩家可以趁機學英文。遊戲中還是有些小缺陷，像是無法讀取存檔、遊戲玩到一半會自動跳離、會當機等等…大家還是多多跑去下載個更新檔以防萬一，不過在多人連線執行時倒是相當順暢，也不會產生惱人的延遲。說明書是全是英文，黑字白紙的印刷使得說明書顯得有些簡陋。



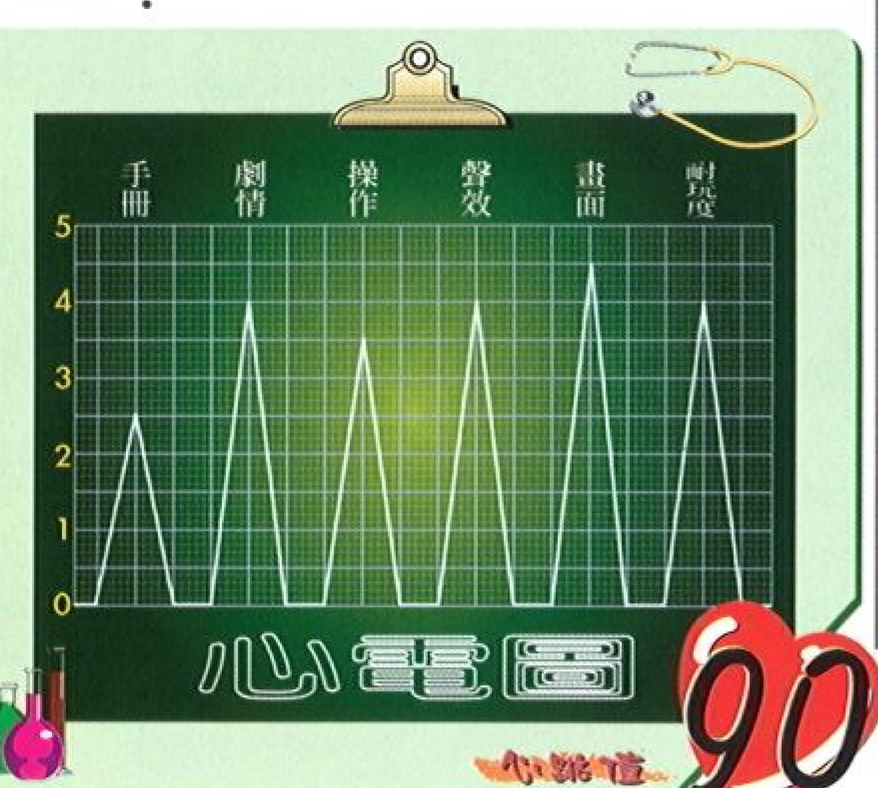
相較於不同地區的習性，或許歐美遊戲的美術風格不會被亞洲地區的玩家接受，不過好遊戲是值得去品味的，期待下次還能有機會為各位玩家介紹遊戲。



打不贏就快跑、注意血量，通常沒挨幾下很容易就掛了，除了海神族之外其它人還是少下水，如果遇上卡關的情形，遊戲進行中按下T鍵，輸入allmissionsaregoodtogo所有關卡就出現，不過還是希望玩家們不會用到這個方法囉！



／465





基本規格	
機　型	P-166
記憶體	32MB
光碟機	4X
操　作	M、K

測試配備
PII-233
64MB RAM
24X CD-ROM
AWE64

打著「花朵培育類冒險遊戲」新口號的工畫堂，繼「小魔女帕妃」、「小魔女蕾妮特」兩部系列作之後，再度由大宇公司代理推出「魔法花園～芙蘿蕾」這款作品。



剛放入光碟片，完成非常簡單的安裝之後，筆者當然是迫不及待的開啓遊戲瞧瞧。片頭的動畫筆者滿喜歡的，柔柔淡淡的很舒服。在介紹人物的同時也有表現出主角愛花的個性，搭配上的音樂也很好聽，最重要的是唱歌的女孩聲音真的很棒！所以給筆者一個不錯的印象。

由於出場的人物與「小魔女」系列有許多重複的情形，因此有些無趣，畢竟遊戲場景已經很相似了，角色不變化，那等於只是舊遊戲的外傳、而不是新遊戲了。新的兩位配角出場的地方真的不多，理所當然的故事劇情就圍繞在五個女孩身上，重心就在於種花來完成樹精的願望。戲份分配上不是很好，真不知道那兩位新配角是幹什麼的？筆者總覺得應該還可以有更精采的後續發展，可惜遊戲中就此打住，也沒了下文。



美術設計方面，出場的人物大多都有自己的風格，從頭到腳的裝飾各有各的特色，不過在筆者的私心中，真的好想建議製作小組下次加些男性角色進去，在「小魔女帕妃」中的斐爾真的令筆者眼睛為之一亮啊～！



回到正題來看，兩百多件花材、花種及道具的設計都非常非常細膩，花草圖鑑中的說明及花語的介紹讓遊戲有了附加的價值；另外場景在白天、黃昏、晚上時的光線變化、可採集物的出現時間安排，都足以見製作小組所下的苦心！比較可惜的是畫風的改變，不像前兩部作品那樣吸引人，總覺得可愛過頭了（話雖如此，但劇情確實設計主角是一位十一歲的女孩，也就不那麼計較了）。不過若能有「明星志願２」的高彩模式，考慮到天氣變因，相信玩起來會更起勁。沿襲「小魔女」系列，依舊使用同樣的地圖控制人物穿梭地點間，雖然有加入一兩個新地點進去，但仍難逃偷工減料的嫌疑，製作公司除了考慮方便及作品連貫性以外，應該也要加點變化才是。

《魔法花園》中對於劇情的安排似乎稍嫌草率，開頭是還不錯，可惜中段終究淪為一味的種花，似乎遊戲玩起來就是從頭種花種～到尾，說真的有些枯燥，事件的出現



並沒有預設條件，時間到了就自然出現，能引發的特殊事件實在少之又少！幸虧遊戲進行時間只有四個月，不然筆者真的玩不太下去。除了結局的變化以外，玩家很少能享受到達成遊戲目標的成就感。



前面也有提到天氣變因這項要素：愛種花的人都知道，種花時除了考慮肥料、水、害蟲、雜草、病菌以外，還要順應天氣來做各種措施，以避免辛苦培養的花草就毀於颱風、大雨之下，更何況遊戲中的花是種在露天庭院內，雨棚的架設應該也要考慮進去吧？還有後期的重要工作：在各地點種花，應該也能更細膩一點，只是將花種下去而沒有付出關心，到頭來還是跟遊戲角色「梅墨莉亞」的埋怨一樣，似乎是很明顯的矛盾情形。不過若真要改進筆者所說的幾項缺點，遊戲的製作時間及花費的心力，肯定是一兩倍的成長了。

除了以上幾點以外，遊戲將存檔設計為只能在早晨進行，這原本出於善意所設計的存檔模式，確實可以不讓玩家一昧以「羅賽」大法達成目標，但卻也因不斷重複視窗而讓玩家有不耐感。又，讓作者也很感冒的地方就是說明書。連續三代說明書都太過簡陋，現在要找到黑白的說明書實在是非常難了，不信上電腦遊戲商場看看，能找到黑白說明書的機會真的很少。不過若真的只是黑白還沒關係，重要的是內容真的簡單過頭，也因此，玩家到後期才會突然明白，原來街道上種的花是要已經成長的花，而不像主角家中的花圃一樣是用種子培育，此時真會有種蠻討厭的挫折感。



說了這麼多令人遺憾的缺點，優點也不能不提，不然除了抹煞製作小組的苦心，也無法讓其餘玩家明白這款遊戲的優點所在。筆者蠻欣賞的設計，就是「委託事件」！除了能增加遊戲豐富性以外，更在藉由交換物品、採集、培育之外，開創了拿取花種道具的新的途徑。另外可由枯死的花卉中拿到種子這項設計，也充分反映了真實世界種花的情形：神秘種子及各顏色種子的培育也添加了許多神秘、刺激，何嘗不也是一項創舉？

另外，遊戲中雖沒有全程語音，但角色出場時的專屬音樂及抑揚頓挫分明的配音實在有很高的水準，光是配音員的聲音會因角色年齡而有所區別這一點，就值得台灣配音界學習了。筆者挺喜歡結局及開頭動畫的音樂，有點活潑又帶著浪漫的感覺。

「小魔女帕妃」、「小魔女蕾妮特」及「魔法花園～芙羅蕾」幾乎可以說都是專為女性玩家所設計的，不論對話、畫面、角色性別……都是依女性的觀點來設計，加上遊戲一直都是「陰盛陽衰」，與一般養成策略遊戲的情況恰恰相反，因此擁有一班忠實的女性玩家支持著。工畫堂在接續前兩項作品之後，還能找到新的題材並加以設計出，不但跳脫出現在盛行的幾種養成類型（明星、戀愛、開店），更開創了新的遊戲之路！值得玩家們鼓勵鼓勵。但話雖如此，不論有再好的前作、續集依舊得有進步、有新意才能吸引玩家的注意，否則只會變成抄襲模仿之下的劣質品。工畫堂在這部作品的進步究竟有多少？端看玩家自己的想法了！

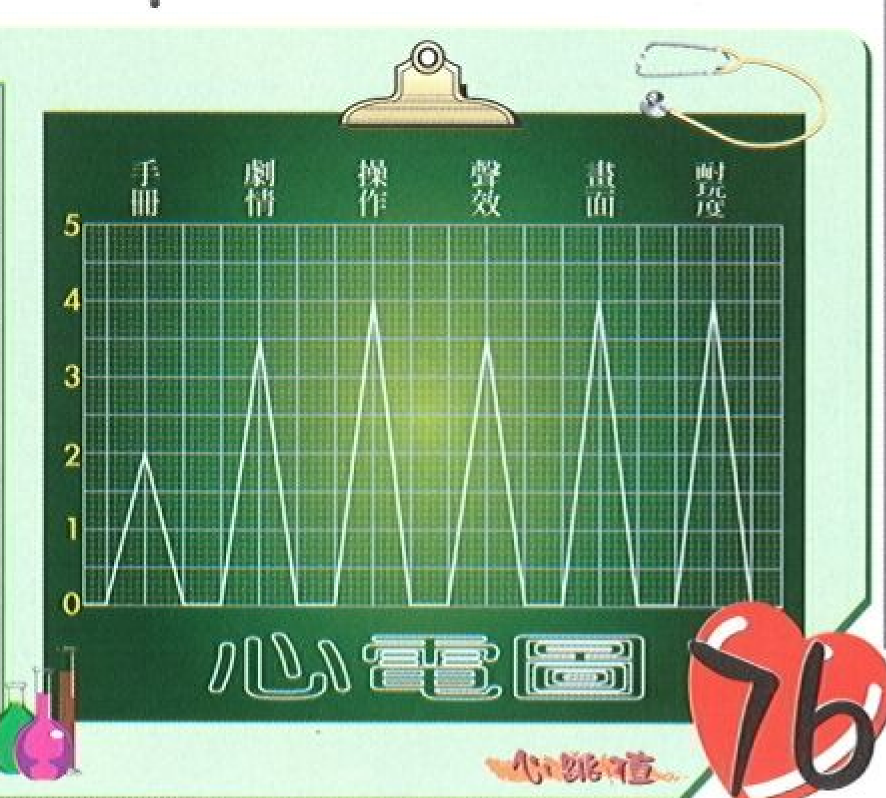


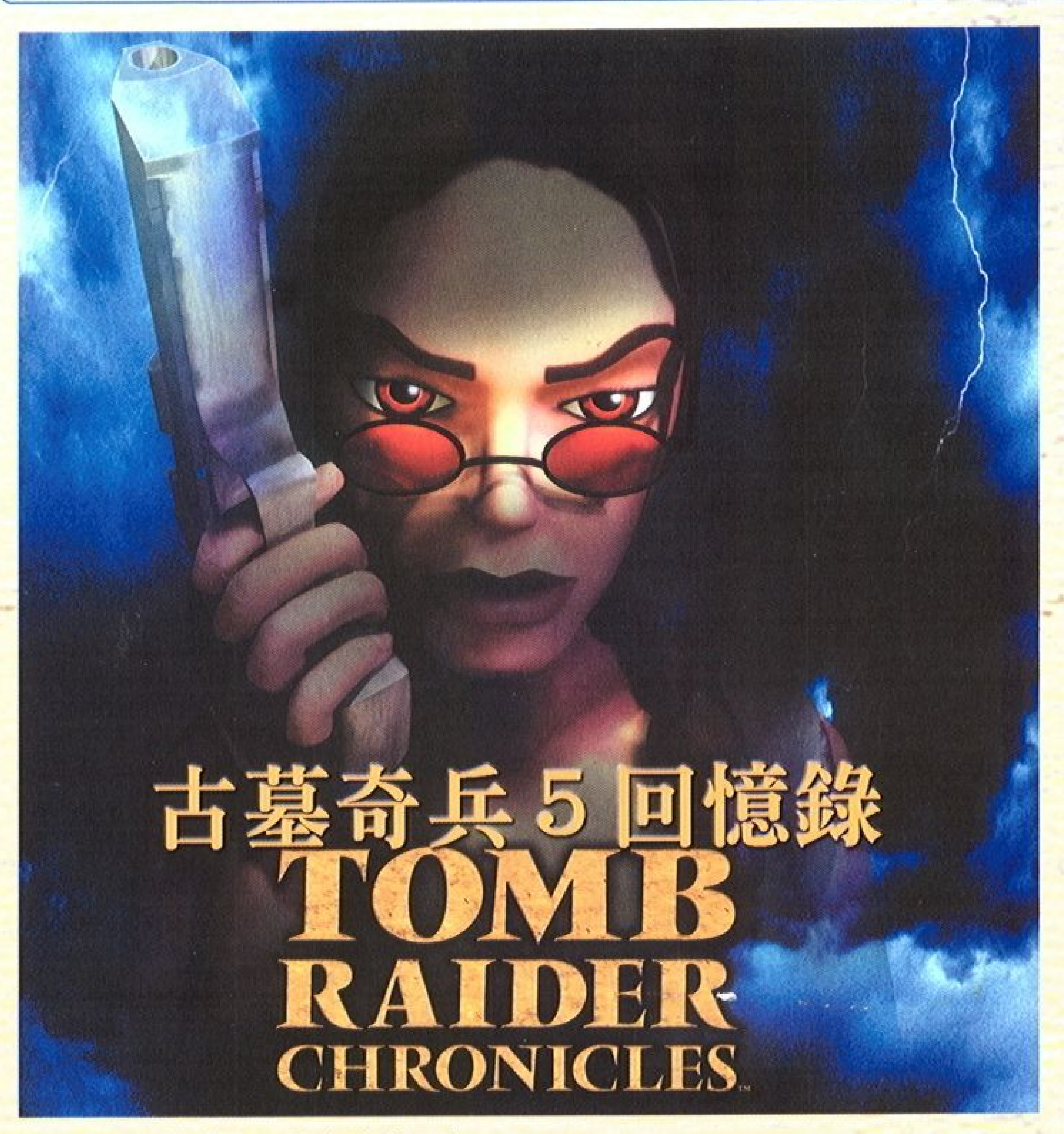


建議每週闇之日去圖書館讀五小時，直到等級到達五顆星就可以不用到圖書館了，至於採集花材最好的時間是晚上六點到深夜兩點之間。除了採集以外，可用交換或接受委託的方式獲得特殊花種（所以盡量接），接了任務卻無法完成並不會影響任何數值。各種物品的交換地點有所不同，選對地點可以減少時間的浪費；缺少種子的時候，可以故意讓花枯死方便取種。

從三月初開始增加各屬性花壇的花力可以減少時間浪費，三月之前將等級低於五的花種到屬性為「無」的花壇中，另外栽種時選擇等級越高的花卉，對於增加花力會更有效率，由六色種子種出的高級花卉，取種的機率非常低，最好是將六色花都摘下，各種植在不同屬性的花壇增加花力。

／紫雲





基本規格	
☆機　型	PⅡ-266以上
☆記憶體	64MB
☆光碟機	8X
☆操　作	M、K

測試配備
☆PⅢ-550
☆256MB RAM
☆AWE 64
☆Voodoo3
☆50X CD-ROM

有沒有搞錯啊！愚人節在二十一世紀提前了嗎？大過年的居然要出席羅拉的追悼會？看仔細以後，這似乎不像是開玩笑呢…第五代的「古墓奇兵」在playstation、dreamcast和PC不同平台同時問世後，卻也意味著羅拉即將正式告別PC平台，接續的(合該是第六代了)後作「Tomb Raider—Next Generation」，根據官方消息指出，將只會出現在PS2平台了。對於廣大PC玩家而言，如若要緊跟著羅拉的腳步前行，則似乎也意味了荷包即將縮水的命運。

第五代的「回憶錄」遊戲背景設定在第四代的劇情剛結束時，雖然有珍．耶維斯、溫斯頓和達斯坦神父三人，「沸沸揚揚」的替羅拉舉辦莊嚴隆重的喪禮，且用力的在腦海中回憶羅拉過往的種種傳奇性冒險經歷，但弔詭的是，恁怎麼也遍尋不著羅拉的屍體…當然啦，如此也才有中途「變節」的第六代遊戲了。在羅拉的回憶錄裡，玩家將見識到羅拉昔日在羅馬街頭、愛爾蘭小島、高科技大樓和德國潛水艇的冒險英姿，其中的愛爾蘭小島，還是羅拉年當十六的初試啼聲之作，玩家還能藉以回味留著小辮子的小羅拉的「雛形」。



較之羅拉的諸多前作內容，第五代的遊戲劇情，顯然是較能清晰揭示冒險的目的，輔 以大量精彩的過場動畫，玩家也更容易連貫起冒險的過程。改良後的遊戲引擎，對於場景環境的展示更為詳盡、細膩，而光源的處理效果，也明顯的精進不少。羅拉在她自己的回憶錄裡，動作上增加了不少變化，如走鋼索、搜索道具等，另如攀住壁沿、突出物時，羅拉甚至還能在特定的地形轉彎。此外並有極大比例的道具可經由組合，再發揮其獨特的功能。這些個新穎的改變，勢必能令玩家更為「開心」的參予羅拉的追悼會。



有別於羅拉璀璨、輝煌的冒險經歷，在第五代裡有了極其明顯的改變，其中最為顯著的當屬遊戲進行的方式。在羅拉的「回憶錄」中，槍枝武器已不再具有舉足輕重的地位，相反的，諒是出於對「往生者」的尊敬起見，使用腦力解謎反成其大宗。尤以羅拉年輕時在愛爾蘭小島的一段冒險歷程，全程皆無法使用武器，而必須改以腦力激盪和敏捷身手取勝，最具有代表性。但在需用武器的場合裡，羅拉卻又必須精準的藉由瞄準模式以鎖定敵人，或是被

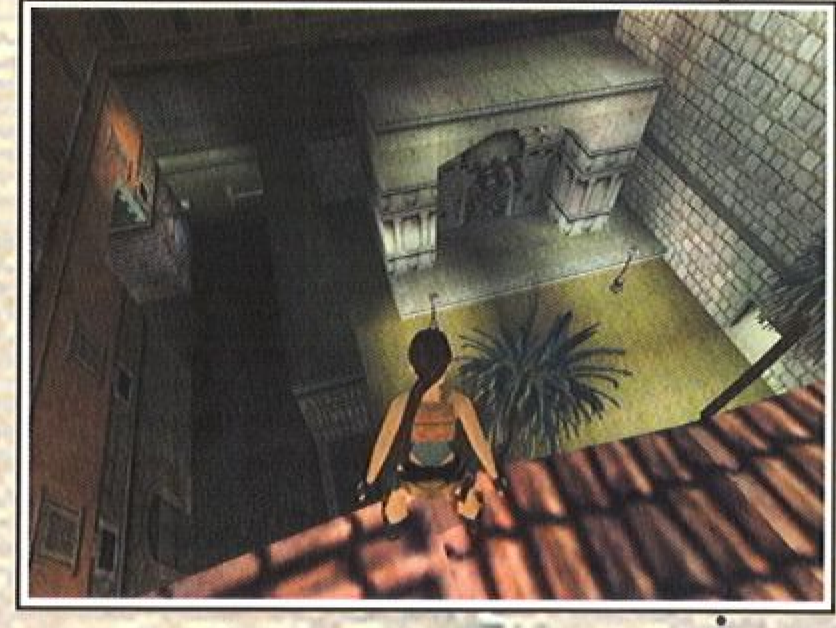
突如其來的敵人突襲個措手不及。此正係「回憶錄」中的武器觀，需要時，羅拉得展現精準、快速的槍法；不需要時，想耍都沒得耍。



五代遊戲裡的武器種類不多，僅有左輪和自動手槍、散彈槍，在與消音器、紅外線瞄準器組合之後，才有嶄新的變化。餘如雙筒望遠鏡、爪鉤發射器等，在遊戲中也都具有決定性的重要地位。此外，五代的敵人AI也有顯著的改變，瞄準模式若不能使敵人一槍斃命，則此騷動所引致的敵人反噬勢必極為猛烈。即便是以手帕和毒藥組合以突襲、搗住敵人的嘴臉，行動稍有差池，也往往導致身敗名裂的下場。其困難度無疑提高不少，但也極度的造就了遊戲應有的樂趣。



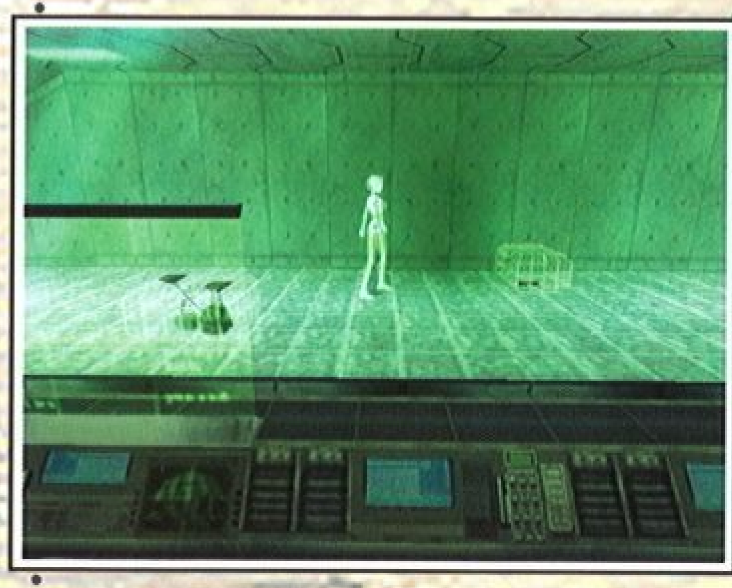
大凡歷時悠久、與羅拉一同長大的玩家們，對於羅拉在遊戲裡各式各樣的「嗯嗯啊啊」的叫聲(可別想擰了)，想必是耳熟能詳的。奇怪的是，小妮子居然在區區十六之齡，獨特的叫聲即如此出類拔萃、動人心弦？草民以為，這般年紀時的「音效」，似乎應該「稚嫩」一些才是…重點出現的背景音樂，維持羅拉一貫的特有風格，雖說無甚太大的改變，但這也正是「古墓奇兵」的特色不是？



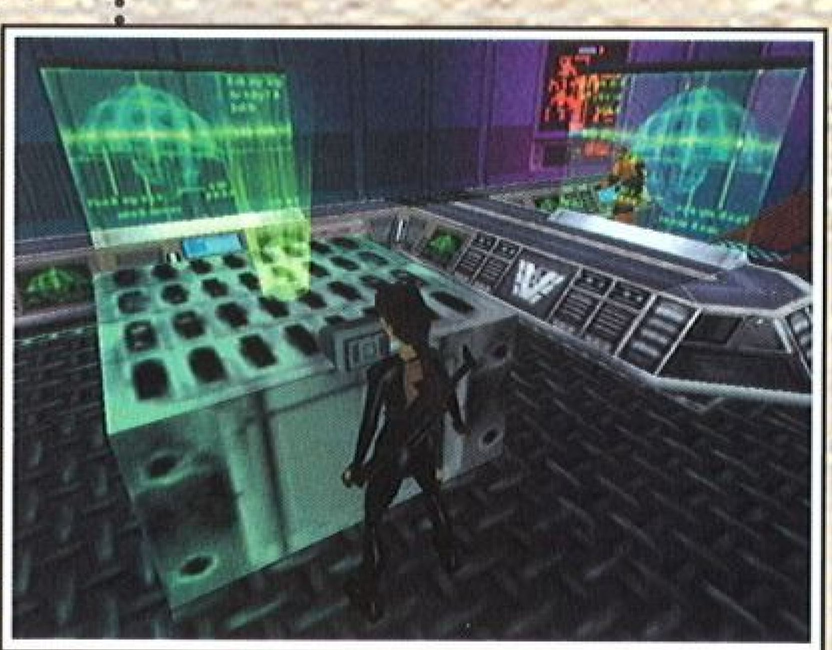
「回憶錄」的場景涵括四大不同區域，可區分為十三個大關卡，每個關卡都有隱藏性的地點，這些「密室」裡通常都可取得「黃金玫瑰」。以每個關卡隱藏三個「黃金玫瑰」來算計，總數應有三十六個。悉心收集這些隱藏物品，在遊戲中成了一項必須「深入鑽研」的課題，也成為羅拉同好之間的共同話題，那不僅僅是遊戲的樂趣，恐怕還是死忠的玩家們，在羅拉的「回憶錄」中所能擷取的最大成就感…不



是針對羅拉的生死未明而言。



未知羅拉在告別PC的舞臺之後，會不會推出個「超級限量黃金典藏版」呢？時至今日，大凡「玩」不下去的「經典」遊戲系列大作，莫不是以「黃金紀念版」收場（或曰：茲以紀念）。只不過，羅拉今番可不是玩不下去，而是「移情別戀」到PS2了！對於堅貞的羅拉擁護者，手上若無PS2可供瞻仰新一代的羅拉英姿，則除了暗自「溫故不知新」而外，恐怕只得靜候由安琪莉娜裘莉所主演的羅拉電影上映時，再聊以解愁了…草民總算嘗到了被人遺棄的哀怨與無奈…



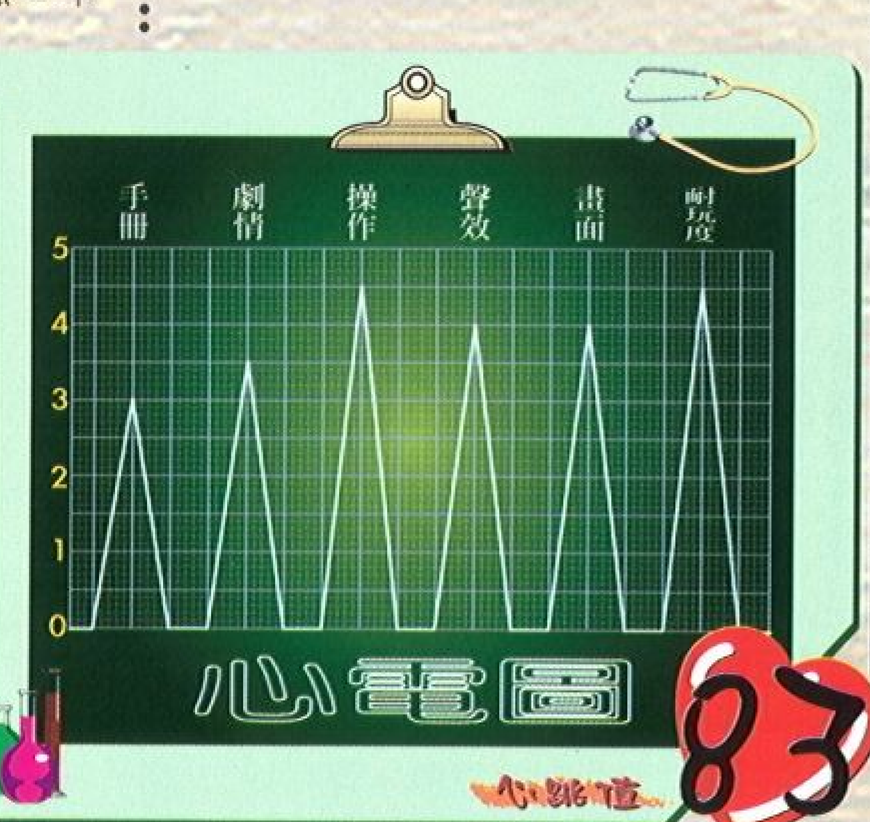


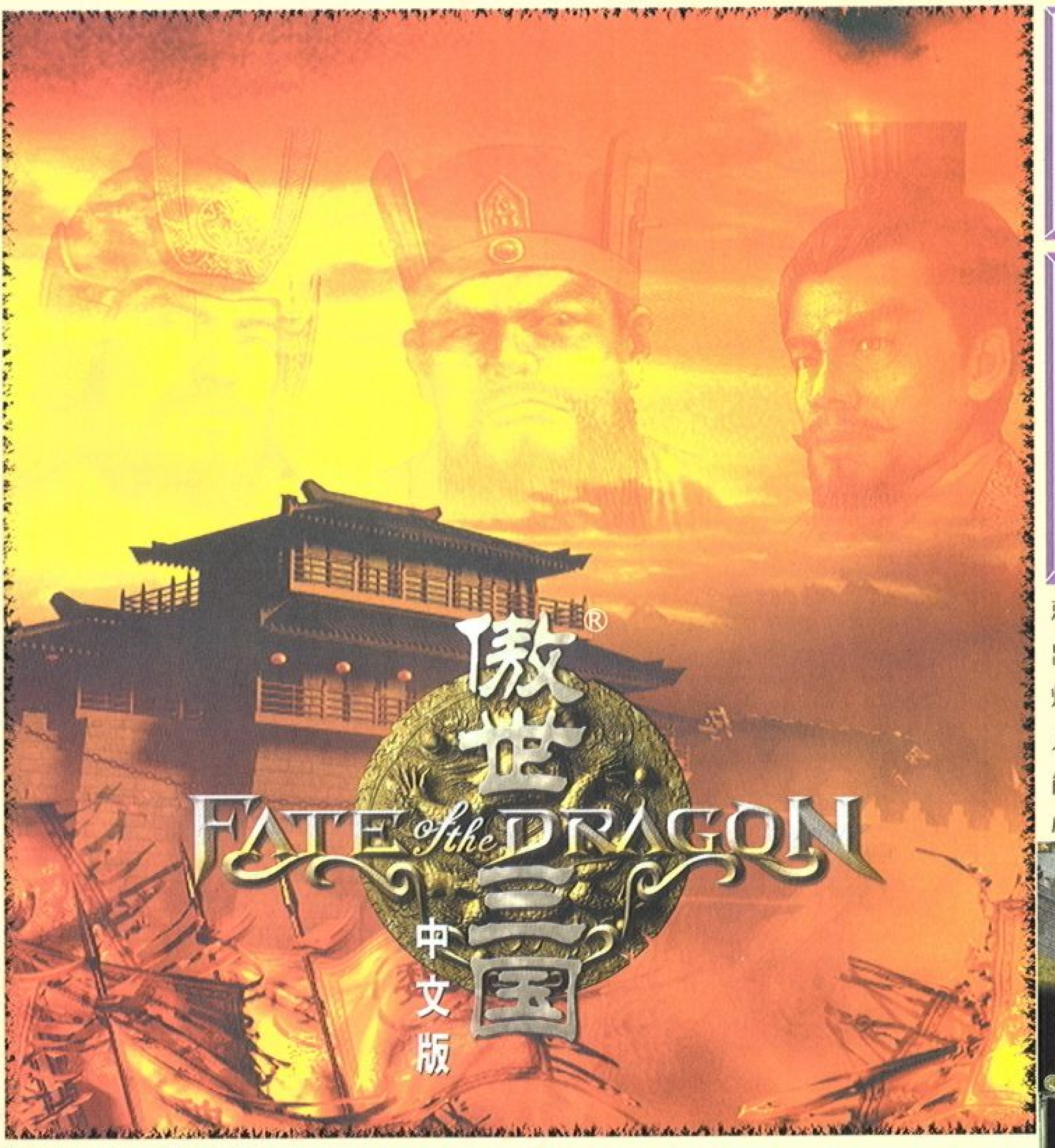
對於收集齊全遊戲裡的「黃金玫瑰」有何影響，雖然眾說紛紜且議論不止，唯草民迄未發現有何重大的改變，遊戲還是在該結束的時候結束了。玩家不妨以取得數量的多寡，聊表對於羅拉熱愛的程度與忠貞不二之心則可，萬勿「玩物喪志」啊！

遊戲中的絕大部分「密室」，往往是在該關卡即將結束時才會現身，或才有途徑得以抵達。因此，在過關之前，切莫以場景「似曾相識」而輕易放過，待返身再經歷一次，通常方得以發現別有洞天。在諸多關卡中，萬勿迷信武器的萬能，儘管配有槍枝在身，但有些地點就是必須除卻槍枝才得通過考驗。這些個時候，羅拉的搜索功能即能派上用場，即便是不起眼的鐵撬，往往也是過關的仙丹妙藥哩！

／ALEX

e-mail：alex.sheu@msa.hinet.net

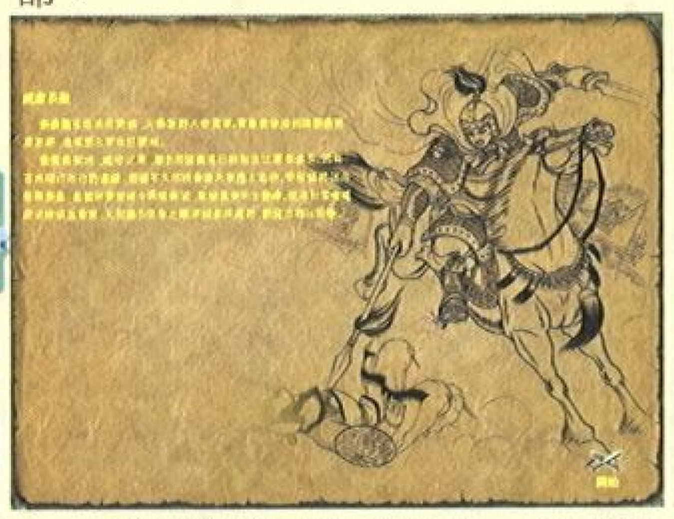




基本規格
- 機　型：P-166
- 記憶體：32MB
- 光碟機：4X
- 操　作：M、K

測試配備
- Permedia II
- P-450
- 128MB DRAM
- 32X CD-ROM
- Magic 3D II
- SB Live Value

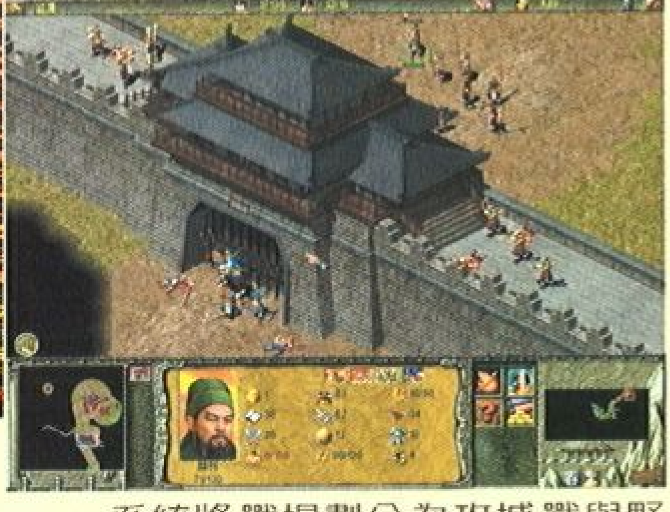
三國時代向來是亞洲遊戲業界歷久不衰的一個題材，即便經歷過光榮三國系列的洗禮，勇於革新挑戰的新作品，依然前仆後繼地湧向這個市場，只為了表達對三國時代無限的景仰，「傲世三國」便是這其中之一。既然相同題材的遊戲衆多環伺，就必須具備相當程度的特色，才能夠從激烈的競爭中脫穎而出，以描述三國爭亂的這個遊戲，自然也擺脫不了競爭的宿命。



遊戲的格局相當龐大，玩家可扮演魏、吳、蜀三國之一，挑戰遊戲預設的三大劇情路線，這在過去的同類產品中是首見的格局，規模甚至超越了星海爭霸，這使得吾人不得不在系統規劃與其相提並論。嚴格說來，「傲世三國」還是有著「星海爭霸」或「紅色警戒」這種即時戰術遊戲的濃厚色彩，因此大可歸類為此類別的遊戲，只是劇情性較強而已。當然，整體上還是有其獨特的魅力，甚至有著令人驚豔的演出。



企畫對於三國時代前後的制度似乎曾經進行了全盤的考證，因此利用在科技方面的昇等上，可說毫不費力論說有據，同時也讓人得以略窺古代中國在民間科技上的成就。此外攻城器物的設定方面也有出色的表現，舉凡輜重車、孔明燈、天神鳶、霹靂車等造型均刻劃入微，讓人有耳目一新之感，其功能與玩法也確實展現了企劃的用心，特別是在系統規劃方面。



系統將戰場劃分為攻城戰與野戰，這在即時戰術遊戲中是首見的，由於這個系統的誕生，玩家只要切換城池的標誌，便可得知目前各據點的狀態。由於一旦各據點同時發生戰事時，難免會有讓人應變不及的疑慮，加上敵軍的戰力也會隨著時間的延長而增加，因此何時應該速戰速決，何時又該先行堅守以消耗敵軍兵力，便成為遊戲中值得玩味的戰略考量。



劃分為攻城戰與野戰的做法並非全無缺點，它也產生了某些副作用。例如程式需要同時監控的地圖

大增，很容易就會造成動作延遲的現象，物件越多則延遲越嚴重，尤其過關後進入下一關時，暫存區的堆疊並沒有清除，上一關延遲的現象就會延續到下一關來，除非玩者離開遊戲重新進入。企劃方面也出現了一點瑕疵，例如派遣甲城的平民進入乙城後，雖然可以同乙城的平民一樣工作，但就是無法將物品搬運至乙城的倉庫，結果只能從事修復或工匠類的工作，平民的歸屬層級顯然發生了問題。



就戰鬥方面而言，武將確實可以發揮以一當百的作用，不過其基本能力均相差無幾，感覺上人物魅力失色不少。當然在面臨眾多敵兵的攻勢時，武將還是有難以招架的情形發生，如何發揮且戰且走，訓練出高等級的強力武將，也是遊戲中的一大樂趣，不過等級無法延續到往後的關卡，還是蠻可惜的，畢竟這樣的做法將破壞遊戲的平衡。此外、部隊移動的AI判斷方面並不盡人意，尤其在地形複雜的地圖上迂迴前進時，經常會依照「迷宮脫出法則」順著地物左右側行進，走來自然耗時。

由於「魔獸爭霸」系列已經在即時戰術遊戲史上奠定不可磨滅的里程碑，玩家可以發現後來同類型



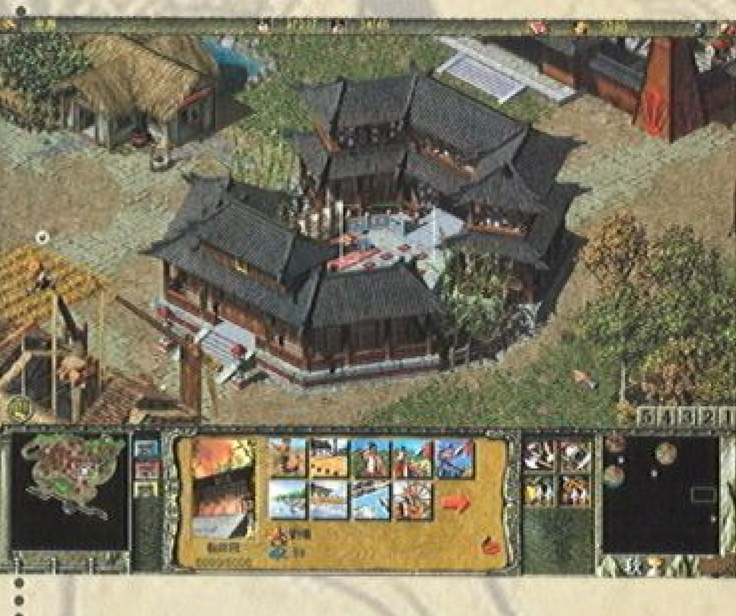
的遊戲幾乎在系統上都脫離不了其骨架或思維，甚至有畫虎不成反類犬的遺憾。就這方面說來，遊戲算是比較表現突出的，儘管還是可以看出某些影子，但我們寧願相信企劃人員已經做了最大的努力。除非整個遊戲能跳脫既有類型的窠臼，但基本上這是不太可能的。就好比角色扮演遊戲一定會有劇情，射擊動作遊戲就是要擊敗目標或對手的道理是一樣的，即時戰術遊戲也有其難以取代的原點性質。



這些原點性質的設計已經不能稱為創意，例如採礦開墾系統、部隊熱鍵編組機能、建築昇級機制等，它們都已經成為既定型態與模組，遊戲創作者只能拿不同時空背景的架構去套用，因此難免會予人換湯不換藥的感受，除非那是個極新的題材領域，但在競爭者眾的遊戲世界，能夠率先登高一呼，成為始祖類遊戲創始者的先知先覺，又有多少呢？所以吾人寧願相信遊戲創作團隊在攻城戰與野戰的分野上，已經繳出了水準以上的成績單。



儘管遊戲中存在著些微的缺失，但並不影響整體的可玩度，玩家大可扮演自己喜歡的英雄，體驗開創國家的艱辛歷程。例如扮演劉備軍時，可體驗關羽過五關斬六將、趙雲長阪坡救阿斗等著名事蹟；扮演孫權則可體驗火燒赤壁等歷史事件，甚至可以重現誘敵出城、犄角之戰、追擊戰等演義中經常可見的戰術，充份享受三國時代英雄擅場的快感，這點可說是以往同類遊戲中較少見的。企劃在這方面自然下了很大的苦心，加上表現中規中矩的美術、帶有懷古幽情的配樂，使這款遊戲依然擁有令人刮目相看的成績。

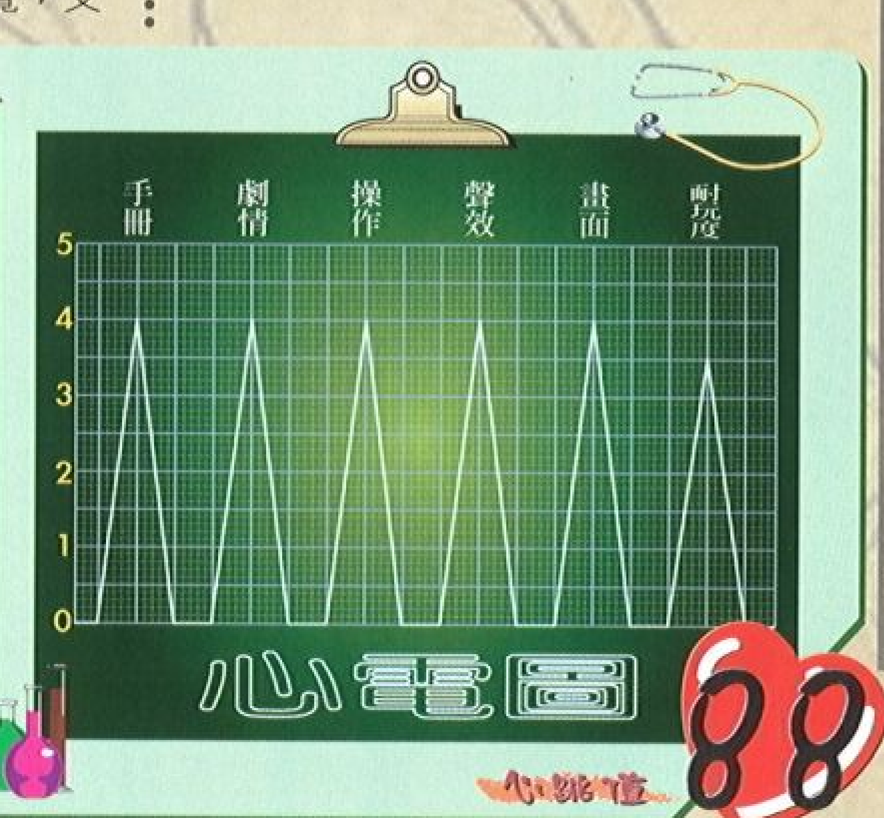




在一般作戰中，首要工作就是任命武將擔任治安、科技等官員，並且機動調整稅賦，廣開民戶以便增加平民的數量，利用大量的開發與時間競爭。基本上一座城池至少需要兩處農場與工匠舖，建立這些基本設備後，接著再依序建設刀兵營、兵器坊、翰林院，此時最好有大批平民從事伐木採礦的工作，以便因應日後翰林院升級與開發的需求，當然稅收方面也必須臨機應變。

初期兵種可以弓兵做為優先考量，遇有少數步射混成的敵軍來犯時，可命武將騎戰馬出戰，將弓兵解決後，擺脫追兵立即回城，再關上城門由弓兵解決其他部隊。至於機動任務方面，大多以掩護特定人物為主，先行解決危險性較高的弓兵，引誘敵兵來到只能允許一人進出的場所一一解決，使經驗值集中在武將身上，屆時便可使用高等級的吸血或醫療特技，情勢危急時再派出預留的其他兵力。此外斬殺弓兵的技巧在於趕在其前頭，而非一路苦追，這點請牢記。

／玉離塵





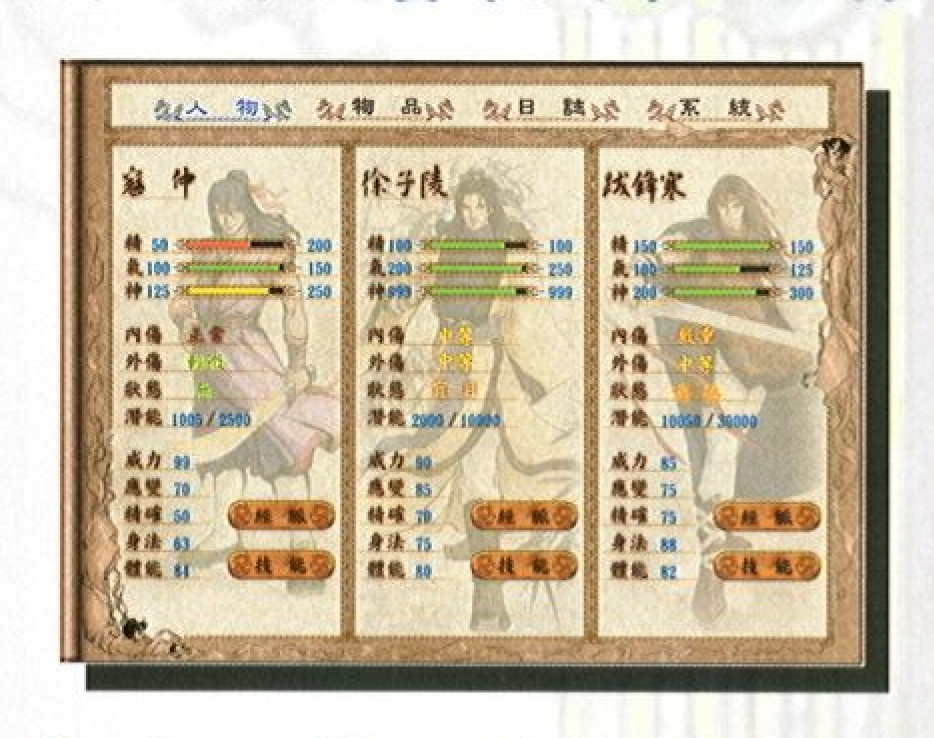
大唐雙龍傳
黃易
©水野石子
天地之間莫不有數，而萬變不離其宗，
數由一始，亦從一終！
黃易大師不同凡響的武道境界即將重現！
bacca
研發製作
DREAMFORCE
奕方科技股份有限公司
代理發行
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司
大唐官方網站 dragon.dreamforce.com.tw

轉戰隋末四閥
縱橫八幫十會－百人登場



黃易筆下超過百位人物登場！
寇徐雙龍從揚州痞子發跡開始，
一路披荊斬棘，敵友交錯，
重述小說中糾葛複雜的人物關係！

精氣神潛特質　威力身法應變－屬性系統



精、氣、神為武者立身之根本，
無論處世爭戰，
皆恃其而為之；威力、身法等，
則收戰場攻伐之效！

業障一掃而去　極目天地南北－操控系統



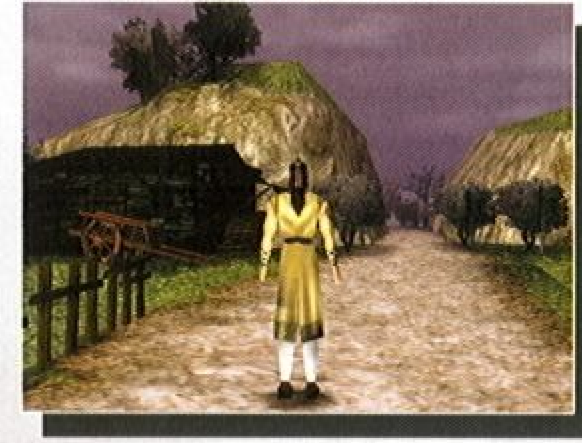

遮蔽物半透明技術，
助玩家一掃眼前業障；



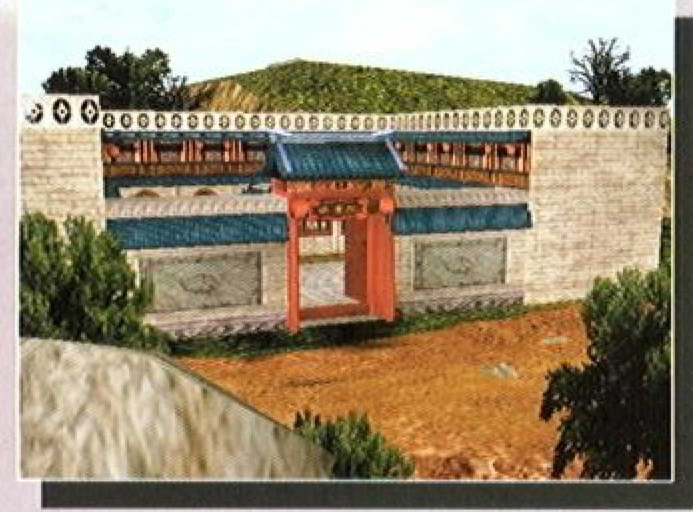
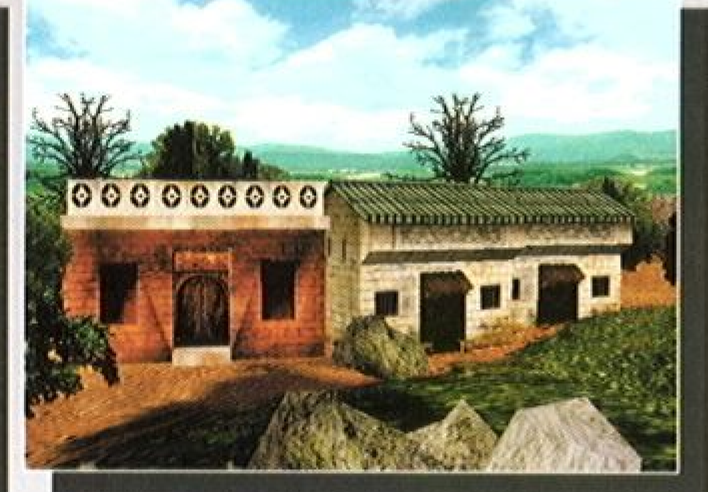
鏡頭運用遠近左右，
全憑滑鼠自由控制。











卡哇伊
可愛合作戰
勇士們・拿出你的智慧・挑戰不可能的任務吧
天真無敵超可愛・老少看了人人愛
如有購買 勇者泡泡龍3
還可選擇泡泡龍來進行遊戲
Windows 95.98.Me.2000
適用
製作發行：
LONAISOFT
龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
網址:http://www.lonaisoft.com.tw
代理發行
軟體世界
智冠科技股份有限公司